電撃プレイステーション 4/10号（Vol.444）付録② 2009年4月10日発行
第15巻 第15号通巻475号











心が折れそうだ…

Demon's Souls

そんなアナタに贈る
勇者たちの血痕

生の手引き

CONTENTS

▶**心が折れる【こころがおれる】**：苦難や逆境などがきっかけとなり、その人を支えていた強い精神力が、あっという間になくなってしまうこと。

2009 ©Sony Computer Entertainment Inc

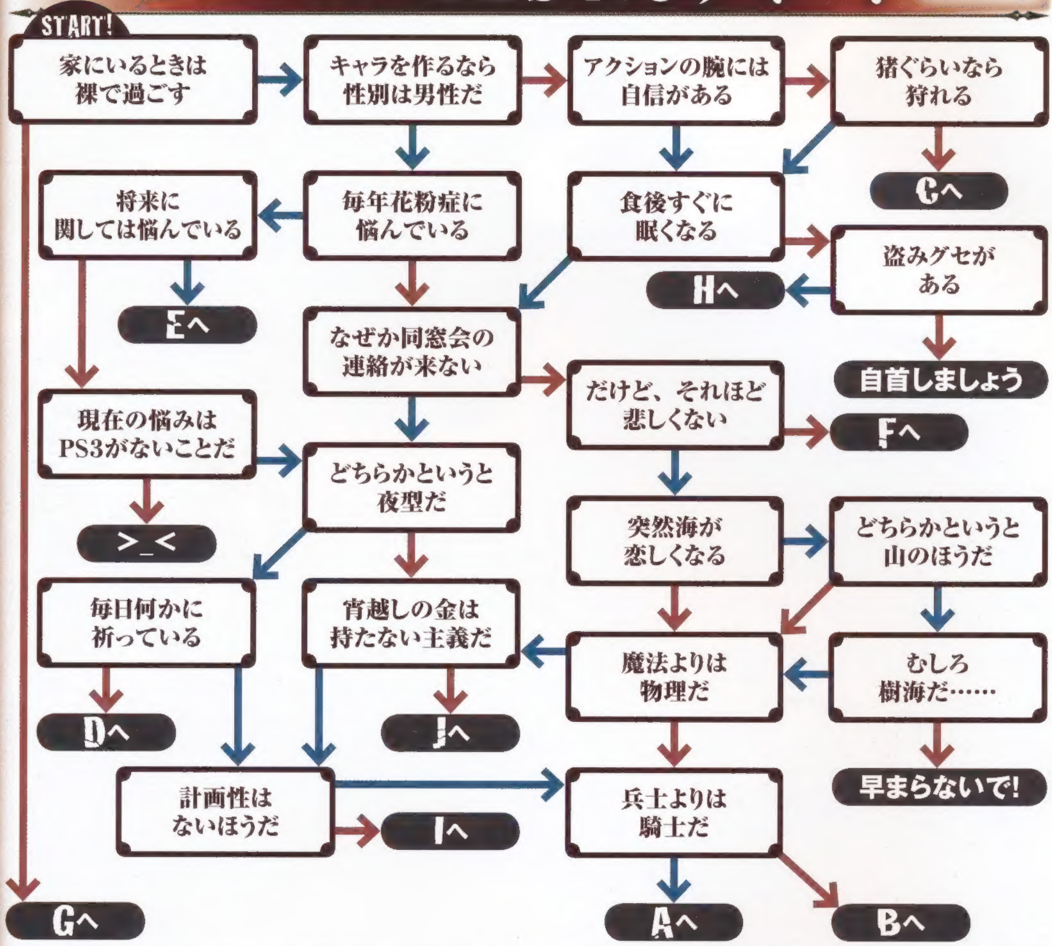
迷ったら勘と流れにゆだねろ！ 生まれ診断

心が折れそうだ…

生まれの選択に迷った人に贈る診断チャート

全10種類も用意されているだけに迷うことも多い「生まれ」。そんな人にオススメのチャートや生まれの特徴、タイプ別育成法をお届け！ 息抜きにどうぞ。

キミにピッタリの「生まれ」がわかる!? YES・NOチャート



A の人は… 兵士

武器・防具ともにバランスのいい「生まれ」。とくに初期装備のショートスピアは、リーチが長いうえにガードしながら攻撃できる優れモノ。序盤の安定感が欲しい人にオススメ。

ラッキーアイテム **兵士のロートス**

B の人は… 騎士

兵士と同様に、序盤の安定感はバッチリな騎士。初期装備のフリューテッド防具一式は、全「生まれ」のなかでトップの防御力を誇る。重装備タイプを目指す人などにもオススメできる。

ラッキーアイテム **硬石の欠片**

C の人は… 狩人

能力は平均的。最初から弓を持っているため、敵をおびき出して戦うといった戦術が序盤から行える。しかし、矢が切れれば通常の近接キャラ。猪を狩れるくらいの、上級テクニックを持つ人向けかも。

ラッキーアイテム **腐れ矢**

D の人は… 神職

最初から覚えている「回復」の奇跡に目がいきがちだが、防具も秀逸。「筋力」や「頑強」も高めで、近接攻撃も問題ない。アイテムを節約したい人や「信仰」心の高い人にオススメ。

ラッキーアイテム **松脂**

E の人は… 魔術師

ズバ抜けた「知力」と「魔力」の魔術師。魔法も「火線」と「水のベール」の2つがあり、攻防のどちらにも役立つ。ただ、MPが尽きたときの戦い方の習得は必須。その点に不安のない人ならぜひ。

ラッキーアイテム **新鮮な香料**

F の人は… 放浪者

なんでも無難にこなせる、バランスのとれた「生まれ」。ただし、育成方針を間違えると器用貧乏になる可能性もある。初期装備こそ貧弱だが、技能が高いので初期装備にはないが、弓などを扱いやすい。

ラッキーアイテム **白くべたつくなにか**

G の人は… 蛮族

ほぼ裸にしてダブル棍棒、というインパクトの強い「生まれ」。ソウルレベルこそ高いものの、序盤の苦労は必至。そこを乗り切れる、努力と根性と愛と勇気と常識とテクニックがある人に！

ラッキーアイテム **青い瞳の石**

H の人は… 盗賊

せちがらい世の中を運で乗り切る盗賊。ドロップ率は高いが、アイテムだけでごり押しできるほど本作は甘くないので要注意。それなりの戦術を組み立てられ、人の物を盗まないと約束できるなら。

ラッキーアイテム **真鍮の遠眼鏡**

I の人は… 神殿騎士

魔法能力が乏しいぶん、ほかの性能が総じて高い。防具も優秀だが、初期武器のハルバートはかなりクセのある武器。これを使いこなせられるかが序盤のカギ。能力的に重装備タイプを目指す人向け。

ラッキーアイテム **三日月草**

J の人は… 貴族

かなり魔術師寄りなタイプ。装備品ではMPを自動回復する貴重なアイテム「よい香りの指輪」が貴重かつ役立つ。序盤の強化は楽なので、ソウルレベル1というのは気にする必要なし。

ラッキーアイテム **白い瞳の石**

タイプ別基本講座

どの「生まれ」を選んでも、基本戦闘タイプは3種類!!!



多彩な「生まれ」はあるものの、あらゆる状況で戦い抜くための強化はある程度限られる。ここでは、将来を見すえた3タイプの育成方針を伝授！　育成に迷った人は参考にしてほしい。

バランスタイプ

このタイプの特徴

近接攻撃に、魔法攻撃、遠距離攻撃も兼ね備え、さらには奇跡も使えるという万能スタイル。敵やフィールドの状況に合わせて、幅広い戦い方ができるのが強み。適材適所の戦術＆装備で挑める！

このタイプを目指すならコレ

- 蛮族
- 兵士
- 放浪者
- 狩人

オススメ育成方針　その名のとおり、全能力をバランスよく

能力を平均的に上げていくのが基本だが、戦闘は近接攻撃がメインになるので、入手した性能のいい武器の装備条件に合わせてステータスを上げるのも１つの手。生き残るためにはまず「頑強」を上げておこう。また、魔法・奇跡を最低１つずつは覚えるため、「知力」と「信仰」を10までは上げる。オススメは「ソウルの矢」と「回復」の２つ。中盤以降は「避難」があると便利。

オススメ装備編　装備品のポイントももちろんバランス!

敵に合わせて、あらゆる装備を使いこなせるのがこのタイプの特徴。装備品、とくに武器は状況に合わせて細かく持ち替えていきたい。幸い序盤～中盤で各属性の強力な武器を拾えるので、標準なら「竜のロングソード」、刺突なら「ウイングド・スピア」、打撃なら「祝福されたメイス」あたりがオススメ。戦術面を考えると、防具は素早いローリングができる軽めなものが無難だ。

オススメ戦術　遠距離からおびき出して有利な地形で戦え!

バランスタイプの戦い方は、基本戦術ともいえる１対１がベスト。戦いやすい地形でガード、回避を駆使しつつ、ヒット＆アウェイで相手のHPを削っていくようにしよう。敵をおびき出すときは、ターゲット固定できなければ、当てにくい魔法よりは視界に入れば攻撃の当たる弓矢で行いたい。右手に敵の弱点である武器と触媒を装備し、両者を素早く持ち替えつつ戦うクセをつければ、より安全かつ確実に敵を倒せるはずだ。



◀相手の攻撃を誘発させ、攻撃後のスキを狙え！

重装備戦闘タイプ

このタイプの特徴

防御力の高い防具と大盾で固める防御型。盾受けで相手の体勢を崩し、一気に攻撃を加えて撃破するスタイルだ。武具の性能が戦い方に大きく影響をおよぼすので、アイテム集めが大変なのが欠点。

このタイプを目指すならコレ

- 騎士
- 神職
- 神殿騎士

オススメ育成方針　なにはなくとも「頑強」次点で「信仰」を上げよう

「頑強」を上げれば装備重量がアップし、重い武具を装備しても問題なくなる。さらにスタミナも上昇するので、敵の攻撃を防御しやすくなり、生存率が格段にアップする。このタイプの生命線ともいえるステータスなので、最優先で上げよう。最終目標は40だが、序盤は20前後あれば問題ない。そこまで上げたら「祝福された～」と付く武器の攻撃力が上がる「信仰」を上げていこう。

オススメ装備編　「祝福された～」と再生者の指輪でモリモリ回復

「祝福された～」と付く武器や、再生者の指輪を装備するとHPが徐々に回復していく。これらの効果は重複し、全身の装備をこれで固めれば、かなりの速度でHPが回復するので、守り重視であるこのタイプにピッタリ。オススメはリーチが長く、攻撃力も高めな「祝福されたミルド・ハンマー」。より防御に特化するなら、ガードしながら攻撃可能な槍がいいだろう。

オススメ戦術　盾で敵の攻撃を受けたら強烈な一撃を食らわそう

大盾を構えつつ敵の正面に立ち、相手が攻撃してくるのを待つ。攻撃をはじいて相手の体勢を崩したら、すかさず反撃しよう。敵が複数いて広い場所にいる場合は、竿状武器の片手持ちで強攻撃を出すと、まとめて攻撃しやすい。せまい場所なら、後ろに下がりながら両手持ちの弱攻撃を出すのがオススメだ。ただし、両手持ちだと防御力が低くなるので、一撃当てたらすぐ両手持ちを解除し、盾受け状態に戻ること。



◀相手が何もしてこなければ、下がってHPを回復。

心が折れそうだ…

魔法戦闘タイプ

このタイプの特徴

魔法による遠距離攻撃が有効で、反撃を受けずに大半の敵を倒せるのが魅力。隠れて射程内に敵をとらえ、相手を撃ち抜きたい人は、魔法戦闘タイプを迷わず選ぼう！　ただし、MPの数値に注意。

このタイプを目指すならコレ

- 貴族
- 魔術師
- 盗賊

オススメ育成方針　「知力」を18まで上げてから「魔力」を一気に強化!

「知力」が18になると魔法を同時に３つ記憶できるようになり、MPもそこそこの値になるのでまずはこれを目指そう。その後はとにかく「魔力」を強化。記憶領域が複数必要な魔法を学んだら、「知力」を上げて記憶領域を広げよう。もしMPの高さを生かして奇跡を覚えるつもりなら、「魔力」を20まで上げたあと「信仰」を10まで上げておくとラクに覚えられる。

オススメ装備編　「欠月の～」と「クリス・ナイフ」で戦闘力上昇

「欠月の～」と付く武器を装備すれば、MPが徐々に回復するようになる。さらに、強力な「魔力」の付加ボーナスが付くため、「魔力」を上げるだけで剣の攻撃力も上昇！　なお序盤では嵐の祭祀場で「欠月のファルシオン」を入手できる。「クリス・ナイフ」は、装備中に魔法の効果が大きくなる武器。「魔法鋭性の指輪」と併用すれば、魔法の効果を飛躍的に高められる!!

オススメ戦術　敵との距離に応じた魔法の当て方を覚えよう

敵の姿を確認したら、「盗人の指輪」を装備して「姿隠し」を使い、ターゲットを固定できる位置まで接近。この状態なら相手に気付かれることはまずないので、魔法で先制攻撃ができる。そのまま連発して撃破しよう。もし敵に接近された場合は、盾を構え、相手が攻撃をはじかれたモーションになった瞬間に後退しながら魔法攻撃。これを繰り返せば接近戦でも比較的安全に魔法を当てられる。敵が弱い場合は武器で倒してMPの節約を。



◀敵に気付かれない位置から高威力の魔法を連発！

厳選装備 十六番勝負!　神のタリスマン

奇跡の使用に欠かせない武器。「嵐の祭祀場の要石」から進み、最初の霧の壁がある場所の右側に落ちている。神職、神殿騎士は最初から所持している。

血豆ができるほどやらなくてもわかる！ 血豆知識

もう血痕は残さない！ 基礎知識を完全伝授!!

取扱説明書だけではなかなかわからない、そんなゲームの基礎知識を伝授！ 戦闘で役立つコツから、装備や育成のポイントまで覚えておきたい知識がココに!!



血豆知識 1 視点移動を駆使して少しずつ進め

本作は基本的に暗い場所を進むことになる。さらに、部屋の入口から死角となる場所に敵が潜んでいることが多い。不用意に進むと奇襲により大ダメージを受けたり、大勢に囲まれたりしやすい。安全が確保できるまでは、こまめに視点を動かして周囲や進行方向を確認すること。また、敵を発見しても不用意に近づかないほうが得策。じりじりと近づいて敵のほうからこちらにやって来るように仕向けよう。



▲内部が暗くてよく見えない部屋は、入口付近で視点を動かして内部を確認。



◀上下の確認も忘れずに。腐れ谷のような高低差がある場所ならなおさらだ。

血豆知識 2 敵の背後に回り込みつつ戦え

敵の攻撃は基本的に正面にしか行わないので、戦闘では敵の側面や背後に回り込めば安全。そのためにはターゲット固定を利用しよう。ターゲットを固定すると、自動的に対象となる敵のほうを向くので、視点を移動させる必要がなく、背後に移動することだけに集中できる。ターゲットを固定したら、右の図のように、敵とすれ違うように移動し、写真の要領で背後に回り込もう。なお、これは1対1でのみ有効な立ち回りなので、戦闘の際は必ず1体ずつおびき寄せてから戦おう。





◀完全に背後をとれれば、致命の一撃も狙える！

坑道の敵には刺突属性がいろいろ有効!



1 ターゲットを固定し、左アナログステックをナナメ前に入力

◀倒したい敵にR3ボタンでターゲットを固定し、相手にできるだけ接近。相手が攻撃してくるのを待とう。



2 相手の攻撃をガード

▶相手が攻撃してきたら、それをガード。相手はのけぞるか、攻撃を振り抜いて動きが止まる。



3 敵がのけぞっているスキに背後に回り込む

◀そのスキに相手の背後へ移動し、ガードを解いて攻撃。スタミナを確保するため、1～2発にとどめよう。

血豆知識 3 複数の敵はおびき出して倒せ!

基本的に1人で戦うことになる本作。それに対し、敵は通常、複数で襲いかかってくる。そんな不利な状況をできる限り回避するためにも、敵を見つけたら遠距離から弓や魔法で攻撃を当てて、1体をおびき出し、1対1という状況を作り出そう。このとき戦いやすい地形へと移動できればさらに有利。なお遠距離からの攻撃は、より遠くから狙える弓矢がオススメだ。

1 基本は弓による遠距離攻撃

2 魔法を使いたいなら「盗人の指輪」を装備!





1 おびき出したい敵を狙う

▶魔法はターゲット固定でなければ当てにくい。「盗人の指輪」は必須。



2 個別、または戦いやすい地形に!

◀1体だけを誘い出して、ほかの敵との距離を置くようにして戦おう。

血豆知識 4 死が近づく状態異常対策をおこたるな!

状態異常には、出血、毒、疫病の3種類がある。どの効果も、HPが減少していくというもので、出血＜毒＜疫病の順でHP減少率が高く、効果時間も長い。時間経過で治すことも可能だが、HP回復アイテムを使用しなければとてもじゃないが耐えられたものではないので、素直に状態異常回復アイテムを使うこと。なお出血は嵐の祭祀場、毒、疫病は腐れ谷でかかる可能性が高い。

状態異常に関するアイテムや魔法

アイテム名	効果	主な入手先
兵士のロートス	出血の状態異常を癒す	ボーレタリア王城の物売り
貴族のロートス	毒の状態異常を癒す	塔のラトリア、腐れ谷の物売り
寡婦のロートス	疫病の状態異常を癒す	塔のラトリア、腐れ谷の物売り
解毒	毒の状態異常を癒す奇跡	楔の神殿にいる神の信徒から学ぶ
傷（毒・病）に耐える指輪	対応する状態異常の耐性値がアップ	「ボーレタリア王城」などで入手
ブラック装備一	毒の耐性値が高い	塔のラトリアで入手可能
ぼろ布装備一式	疫病の耐性値が高い	「ボーレタリア王城」で入手可能（女性専用装備）

蓄積されていく状態異常値

状態異常は、その属性を持つ攻撃を受けるだけで発症するのではなく、ゲーム中には見えない蓄積値があり、それが一定値を超えることで発症する。また、蓄積値は時間経過で減少していくという特徴もある。そのため毒の沼地などでは、適度に足場に上がり休息しながら進めば、総合的に同じ時間沼につかっていても毒状態にはならない。



▶毒の沼地では、ダッシュでつかる時間を減らそう。

厳選装備 十六番勝負! フリューテッド装備

騎士の初期装備である、防御力の高い安定した装備。「塔のラトリアの要石」の1階の細い通路の先にあるひらけた場所で入手できる。重いので、取る際には所持重量に注意。

血豆知識 5 ソウル傾向によってプレイ環境が変化



▲メニュー画面の「World Tendency」で、ソウル傾向を確認しよう。

本作には"ソウル傾向"という要素が存在する。これは、プレイヤーたちとデーモンとの力関係を表したもので、白ならプレイヤー側が優勢、黒だとデーモンが優勢ということになる。白が大きいほど敵が弱くなるので、クリアを目指すなら積極的に協力プレイをして、ソウル傾向を白にしておこう。

プレイヤーのソウル傾向が変動する条件と変動幅



【黒】	【白】
■善良なNPCを倒す(極大)	■生身の状態でファントムの蘇生(小)
■NPCを倒す(大)	■黒ファントム(NPC)を倒す(中)
■黒ファントムでホストを倒す(大)	■黒ファントム(PC)を倒す(大)
■黒ファントムでファントムを倒す(大)	

プレイヤー傾向【黒】

- ソウル体時の能力が減少
- 黒ファントム時の能力が上昇
- 楔の神殿にメフィストフェレスが出現
- 特定の武器の威力が上昇

プレイヤー傾向【白】

- ソウル体時の能力が上昇
- ファントム時の能力が上昇
- 要人から「友の指輪」がもらえる
- 特定の武器の威力が上昇

エリア傾向が変動する条件と変動幅



【黒】	【白】
■死亡する(小)	■デーモンを倒す(小)
■NPCを倒す(大)	■原生デーモンを倒す(小)
■黒ファントム(PC)がホストを倒す(大)	■ファントムの蘇生(小)
■黒ファントム(PC)がファントムを倒す(大)	■黒ファントムを倒す(大)



エリア傾向【黒】

- 行けなかった場所へ行けるようになる
- 敵に黒ファントムが追加される
- 敵の攻撃力が上昇
- 黒ファントム(PC)の攻撃力が上昇
- ファントムの能力が減少
- 敵を倒したときに入手できるソウルの量が上昇
- 敵がレアアイテムを落としやすくなる



エリア傾向【白】

- 行けなかった場所へ行けるようになる
- 特定のNPCが出現する
- 敵のHPが減少
- ファントムの攻撃力が上昇
- アイテムの入手率が変化（回復アイテムなどが出やすくなる）

血豆知識 6 魔法と奇跡の記憶数

さまざまな効果でプレイヤーの助けとなる魔法と奇跡。これは、魔法は魔力が10、奇跡は信仰が10以上あれば、楔の神殿にいる人物から学ぶことができる。ただし、学ぶだけでは使用できず、記憶することではじめて使用可能になるので要注意。その記憶数は、魔法は「知力」、奇跡は「信仰」に依存しており、下の表のように一定の数値に達することで記憶数も上昇していく。上限は魔法が6つ、奇跡が4つだ。ただ記憶数を＋1できる指輪があるため、最高値はそれぞれ7と5になる。記憶した魔法と奇跡は、✚キー⬆で切り替え、かつ触媒かタリスマンを装備することで使用可能。なかには、記憶数を複数消費しなければ記憶できないものもあるので、魔法と奇跡は記憶数を考慮して学ぶ必要がある。



▲フレーキやウルベインからは、デモンズソウルを渡して上位魔法や奇跡を学べる。

魔法と奇跡の記憶数一覧

魔法 知力	奇跡 信仰	記憶数
0~9	0~9	0
10~13	10~15	1
14~17	16~23	2
18~23	24~35	3
24~29	36~99	4
30~39	−	5
40~99	−	6

血豆知識 7 武器選択時は付加ボーナスに注意!

武器や盾のステータスには、付加ボーナスという項目がある。これは「筋力」や「魔力」など、各ステータスに対応したボーナスが追加されるというもの。これは装備品そのものの能力に加わるため、ボーナスが高いほど単純に強力になる。ボーナスはS～Dの５段階で、Sが最も追加ボーナスが高くなる。逆に、一見強力でも自身のステータスと合っていないものだと、装備の能力を発揮できないので、その点にも気をつけて装備品を選ぼう。



▶▼同じ「欠月のファルシオン」でも「魔力」の違いで、攻撃力がこれだけ違う。

キャラA：魔力10



キャラB：魔力39



血豆知識 8 自分のキャラクターに合った武器を鍛えよう!

楔の神殿にいる鍛冶屋のボールドウィンや、ストーンファング坑道にいるエドに依頼すると、鉱石を使って武器を強化することができる。ただし、鉱石集めは決して楽ではないので、下の表で性能をチェックして自分に合った武器を選ぼう。また、硬石&鋭石などを使った強化を一定まで行うと、デモンズソウルを使った強化が行えるようになる。いろいろな武器を強化して性能を確かめてほしい。



◀炎に潜むもののデモンズソウルを渡すと…。

主な鉱石強化による効果一覧

鉱石名称	強化後の名前	効果	主な入手場所
硬石&鋭石	とくになし	付加ボーナスはそのままに、攻撃力を強化する。最大+10まで強化可能	ボーレタリア王城、ストーンファング坑道
みなぎ石	上質な～	付加ボーナスをそのまま1段階強化。攻撃力も無銘に比べて微上昇	ボーレタリア王城、ストーンファング坑道
刃石	鋭利な～	「技量」の付加ボーナスがかなりアップ。攻撃力も上昇する。ただし、耐久度がかなり減少	嵐の祭祀場
にび石	叩き潰す～	「筋力」の付加ボーナスがかなりアップする代わりに、「技量」のボーナスが減。攻撃力も上昇する	ストーンファング坑道（タカアシ鎧蜘蛛の要石）
蜘蛛糸鉱	粘質の～	技量のボーナスが上昇する代わりに、「筋力」のボーナスが低下する。射程アップ	ストーンファング坑道
竜石	竜の～	付加ボーナスが消失し、攻撃力が上昇。さらに、火炎による追加ダメージを与える	ストーンファング坑道（タカアシ鎧蜘蛛の要石）
吸いつき石	裂傷の～	「技量」の付加ボーナスがかなりアップ。攻撃力は「鋭利な～」に劣るが、攻撃した相手を出血状態にさせやすい	腐れ谷（ヒル溜りの要石）
水銀石	水銀の～	攻撃力が若干下がり、代わりに攻撃した相手を毒状態にする。付加ボーナスはほぼ変らず。	塔のラトリア（愚か者の偶像の要石）
髄石	致命の	攻撃力が下がり、「技量」の付加ボーナスがアップ。致命の一撃の威力が大幅に上昇。強化すればするほどその威力は上がる	腐れ谷
微光石	祝福された～	「信仰」にボーナスが追加され、魔法攻撃が付加。ただし、「筋力」と「技量」ボーナスが消滅。装備中はHPが自動的に回復する	腐れ谷
月影石	欠月の～	魔法攻撃が付加され、元の付加ボーナスが消えて「魔力」の付加ボーナスが付与。さらに、装備中はMPが自動的に回復するようになる	嵐の祭祀場（審判者の要石）
月光石	月の～	魔法攻撃が付加され、「魔力」の付加ボーナスが付与される。ただし、「筋力」と「技量」は低下	塔のラトリア

厳選装備 十六番勝負! ブラック装備一式

盗賊の初期装備。防御力は低いが、毒耐性がすべての防具のなかで１番高い。「塔のラトリアの要石」の４階にあるアイアンメイデンの中にある。「腐れ谷」で重宝する。

心が折れながらも立ち上がるキミへ

フィールド攻略

5カ所のフィールドの第2エリアまでを解説！

ここでは、各フィールドの難関ポイントをピックアップして解説していく！「○○の所で毎回倒される……」なんて人も、これを読めば突破できるハズ。



心が折れそうだ…

▶ボーレタリア王城1 —— ココオレPOINT!

死んだぶんだけ成長する ココオレPoint!

誰もが一度は心が折れかける「ココオレPoint（編集部命名）」を３人のライターが振り返る！　失敗から生きる技術を学ぼう!!



背後から迫る鉄球

1

デルチ：急に後ろから鉄球が来るなんて！
爆発：さすがに鉄球×５は耐えられんッス。
J：一度覚えれば、これで敵を倒せて便利。
デルチ：３回は引っかかったなー。
爆発：僕も僕も。
J：もうちょっと学習しましょうよ……。



通路を燃やす王の飛竜

2

爆発：最初は「通れないの？」と思いましたよ。で、左に行って竜に燃やされた……。
デルチ：竜が倒した敵のアイテムを拾っていたら燃やされたよ……。
J：エリア１をクリアしたら、もうここに竜が出なくなるのでちょっと寂しい……。

小国の王の要石

ボーレタリア王城1

鉄球は先に転がしておくこと

竜のすみかの手前にある坂の上には、木箱で固定された鉄球がある。そのまま進むと敵の矢で木箱が破壊されて背後から鉄球が転がってくるので、先に木箱を破壊して鉄球を転がしてしまおう。



◀鉄球の進路ではない横から破壊すれば、巻き込まれずにすむ。



▶なお、この鉄球は復活するのでエリアクリア後も注意が必要。

王の飛竜が敵を倒したら一度後退

王の飛竜が画面奥から敵を燃やしながら、こちらに向かってくる通路も難所。ここではまず、飛竜に敵をせん滅してもらう。あとは一度その場から離れ、建物内で飛竜が通常の場所（２体の竜とたくさんの宝がある地点）に戻るのを待とう。ブレスの音が聞こえなくなったら、通常の場所に戻った証拠。あとは飛竜が戻ってくる前に通路を駆け抜ければ、無事に突破できる。



▲各個撃破しつつ、飛竜の羽ばたきが聞こえたら建物内に戻ろう。



▲飛竜の宝が欲しいときは、通路で炎を吐いている間に宝の場所へGO。

ENEMY 剣騎士・槍騎士

獲得ソウル 約300・2,070　入手アイテム 半月草など（剣・槍共通）

ガード重視で隙を狙おう

青目の剣騎士と赤目の槍騎士。どちらも序盤の難敵だが、盾を構えて接近し、背後やパリィから致命の一撃を狙うとあっけなく倒せることも。スタミナ残量には常に注意しつつ戦おう。



▲パリィは盾攻撃狙いで！　ガードが崩されても後方にローリングすれば追撃はまず受けない。

特産品
硬石

スタート地点から真っ直ぐ進み、向かって右側のらせん階段に出没するはぐれファランクスがよく落とす。

DEMON ファランクス



獲得ソウル 2540　入手アイテム 鉛のデモンズソウル

火炎攻撃で子どもを減らす！

本体は何もしてこないので、まずは子どもを倒そう。炎属性に弱いため、「火炎壷」を投げると一気に倒せる。「松脂」で武器に炎属性をつけるのもよい。



▲火炎壷は奥の相手に向かって投げると……。



◀多くの敵を巻き込んでダメージを与えられる。

火炎壷で一気に倒す！



ENEMY

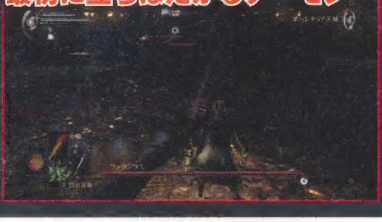
デルチ：エリアクリア後に何度も戦いを挑んで、数え切れないくらい死んだ！
爆発：突進と、横ローリングしても確実に突いてくるロックオン性能に完敗です。
J：慣れると、初期装備でも勝てるようになりますよ。



扉を守る赤目の騎士

DEMON

デルチ：初プレイ時は、いつの間にか全身槍だらけで倒されてました♪
爆発：子どもが落とすアイテムを回収してたら、全身槍だらけで倒されてました♪
J：子どもの後ろが無防備なことを知らず、「松脂」使って正面から斬ってました♪



最初に立ちはだかるデーモン

厳選装備 十六番勝負！　**大力の指輪**

装備重量が上がる指輪。重装備をしていても素早く動くことが可能になる。「ボーレタリア王城」の飛竜の巣の一番奥にある。ソウル傾向が白なら飛竜がいないので取りやすい。



王の飛竜再来

1
デルチ：適当なタイミングでダッシュすると容赦なく燃やされるね。
爆発：あと、途中のアイテムを拾っていても燃やされますね。
J：何が拾えました？
爆発：三日月草。でも3,000ソウル消滅…。



炎を避けたあと、弓兵の的に

2
デルチ：「もうタイミングは見切った！おまえの炎なんて当たらないぜ!!」と思ったら、馬車の後ろに数人の弓兵が……。
爆発：ガードしてると一気にスタミナがなくなりますし……。
J：ローリング斬りで瞬殺できますよ。



弓兵突破後、剣騎士2体に斬られる

3
デルチ：「弓兵なんてローリングで接近すれば怖くないぜ！」と思ったら、まさか剣騎士２体が待ち構えているとは……。
爆発：竜の炎が怖くて下がれませんし……。
J：荷車に隠れると、各個撃破できますよ。
デルチ＆爆発：Ｊは達人レベルだなぁ。

ファランクスの要石

ボーレタリア王城2

数人の弓兵にはローリングで接近

このエリアには王の飛竜のブレスを受ける通路が全部で３カ所ある。１カ所目はタイミングさえわかれば難なく突破できるようになるが、２カ所目は最後に弓兵が数人待ち伏せしており、難易度が急上昇。しかし馬車の向かって左側にいれば、炎も矢もまず食らわないので、そこでタイミングを計ってから、ローリングで一気に近付いて弓兵をせん滅しよう。



このタイミングで走れ!

▲写真の位置に立ち、炎が目の前を過ぎてから、ダッシュで移動開始。



▶馬車の左側までいけば安全。あとはタイミングを計って弓兵に近づこう。

荷車の陰に隠れて弓兵→剣騎士の順に倒す



ブレス通路３カ所目の最後には、弓兵＆剣騎士がいる。彼らを各個撃破するには、まずは荷車までダッシュ。そうすれば弓兵→剣騎士の順で各個撃破できる。

▲馬車の前方付近から、ダッシュ！



▶この位置まで来ればブレスは受けない。

ブレスを気にせず各個撃破

ENEMY 軍用犬

獲得ソウル 29　入手アイテム なし

避けずにガードしてから反撃

軍用犬の攻撃をガードすると、相手は高確率で少し後ろに下がる。そこを狙って攻撃するのがベター。ただし地下道には４匹の軍用犬がいるので、あせらずに全員の攻撃が終わってから反撃に転じよう。通路が狭く、攻撃を回避しにくいため地下道は通らないほうが無難。



▲暗闇から急襲してくる。盾を構えて進もう。



◀軍用犬が後ろを向いたときに反撃しよう。

ガードすれば怖くない!

DEMON 塔の騎士



獲得ソウル 約17,000　入手アイテム 鉄のデモンズソウル

弓兵撃破後、足首を斬って転ばせる!

まずは奥の階段から城壁の上へ行き、塔の騎士の遠距離攻撃に注意しつつ、弓兵たちをせん滅。これで塔の騎士との戦いに集中できる。相手の弱点は頭部。通常時は届かないが、両方の足首を霧が激しく噴き出すまで斬りつければ、騎士が倒れて頭部が攻撃できる。この転倒に潰されるとダメージを受けるので注意。あとは頭部を攻撃するだけ！



▲背後をとれば、衝撃波以外の攻撃はまず受けない。



◀城壁の上からの遠距離攻撃は、騎士が盾をずらした瞬間に放とう。

特産品
鋭石

はぐれファランクスが落とすことがある。「ファランクスの要石」の近くにたくさんいるので、そこで集めよう。

4
爆発：「絶対に奇襲が来る！」と思って盾を構えながら進んでたのにやられたー。
デルチ：暗いから、ターゲット固定しないと弓兵の居場所は全然わからんよね。
爆発：でも弓兵に気をとられると、物陰に潜んだ奴隷兵士の奇襲を受けるんですよね。

暗闇からの一矢



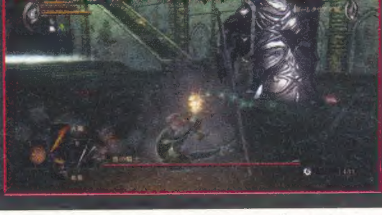
ENEMY
デルチ：王の飛竜の炎が嫌になって、「なんだ地下を通れば安全じゃん」と思わせておきながら、まさかの集団犬ゾーン。
爆発：暗いし、犬は速いし、獣臭いし、たくさんいるし、あそこはテンパりますよね。
J：獣臭いのは爆発さんの周りだけですよ。

暗闇から迫る犬



DEMON
爆発：バトル前のムービーのおかげで、先に弓兵を倒すことはわかったけれど……。
デルチ：弓兵倒しても十分強いですから！
爆発：魔法撃っても盾で防がれるし。
J：足斬ってたら下敷きになりました。
爆発：Ｊはやられ方も達人レベルだなぁ。

塔の騎士の大きさにビックリ



厳選装備 十六番勝負! 剛力の指輪

所持重量が上がる指輪。「ボーレタリア王城」の、奴隷兵（炎剣）が多数出現する螺旋階段の中腹にある鎖を切断。その後に入手できる「ヒスイの髪飾り」をトマスに渡そう。



▶ストーンファング坑道1－ココオレPOINT!



上からガンガン降ってくる岩石

1
爆発：まさに、上空からの奇襲でした。
J：ダッシュで駆け抜けるんですよ！
デルチ：抜けたけど、振り返ったらアイテムがあって、つい取りに戻っちゃった。
爆発：どんなアイテムでした？
デルチ：「白くべたつくなにか」……。



坑道の冒険者に、犬まっしぐら

2
デルチ：ワンワンって突っ込んできて、気づいたら死んでいたみたいな？
J：まずはガードして、軍用犬の攻撃が終わってから攻撃って流れがベストっス！
デルチ：昔、犬にかまれたときは、ズボンに穴開くくらいですんだのに。死ぬとは。



死角に隠れるウロコ穴掘り

3
デルチ：うーん。見事な奇襲でござった。
爆発：初見じゃ、気づかないッスよね。
J：うま～く視点をずらしていけば、見えるんだけど。初めてじゃわからんよね。
デルチ：そんなポイントが計4カ所も！
J：全部引っかかったんですね……。

穴掘りの王の要石

ストーンファング坑道1

坑道の敵には刺突属性がいろいろ有効!

坑道のいたるところにいるウロコ穴掘り。この敵は刺突属性の防御力が極端に低いので、刺突属性の武器を用意してから探索を始めよう。しかも、坑道は狭い場所が多いので、突くという小さなモーションで攻撃できる点もメリットになる。ほかにも、魔法属性に弱いので、事前に「ソウルの矢」を覚えておくと、探索がより楽になる。





▲一生懸命掘っている穴掘りは、背後からの致命の一撃で倒すのが楽。
▶坑道の狭い場所では、刺突以外の攻撃はカベに引っかかってしまう。

ハンドルを回して、新ルートを開け!

構造自体は複雑だが、ルートはシンプル。まず、2体目の王の公使がいる場所の扉を開けるため、王の公使に向かう橋から落下。その先にあるハンドルを回す。次は剣を持ったウロコ穴掘りがいる場所の左横の通路に入り、その先のハンドルを回す。すると、溶岩がたまった場所に水が流れるので、そこを進めば、デーモンのいる場所に着く。





▲最初のハンドルはここを落ちて進む。
◀溶岩前を直進すればエドのもとに着く。また、ここのエレベータを動かせばショートカットが可能。

ENEMY 王の公使(鞭)

獲得ソウル 約550　入手アイテム 満月草、クレセントアクス

笑い声が聞こえたら火線を撃つ合図

強力な火線を操る王の公使だが、その火線を撃つ前には必ず笑い声を上げるという特徴がある。笑い声が聞こえたらガードしつつ、回避の準備。火線を撃つとスキができるので、このスキに攻撃しよう。ムチによる攻撃もあるが、モーションが大きいので回避するのは楽。





▲火線を回避しつつ近づき、攻撃後のスキを狙え！
▶周囲に障害物があるなら、それを盾代わりに使える。

DEMON タカアシ鎧蜘蛛



獲得ソウル 約12,000　入手アイテム 硬質のデモンズソウル

戦いが始まったら安全地帯へ!

デーモンの部屋に入ったら、まずはひらけた場所までダッシュ。すると、すぐ左側に人が1人入れる場所があるのでそこで一息入れよう。この場所なら、デーモンの攻撃はほとんど効果がない。あとはここから魔法や弓矢で攻撃し続ければ倒すことが可能だ。ただ、火をはき続ける攻撃は当たることがあるので、「炎に耐える者の指輪」と「紫炎の盾」があると安全。





▲◀最初の攻撃さえ回避できれば、あとは安全に戦える。

特産品
硬石
ウロコ鉱夫を中心に落とす。ほかにも「みなぎ石」や「鋭石」など、坑道らしく鉱石のバリエーションは豊か。

4
爆発：なんだかんだで迷いました。
J：複雑なようで、じつは1本道なんですけどね。基本、ハンドルを作動させつつ新しいルートを開いていくって感じです。
爆発：方法はなんとなくわかるけど……。
J：方向音痴はサポートできないッス。

結局どこに行けばいいの?



ENEMY
爆発：近づく前に燃やされるんですけど？
デルチ：想像以上のダメージでパニくる！
J：火線使うくせに、炎の防御力が低いんで、火線が使えるなら撃ち合いもありです。
デルチ：紅茶飲めない英国紳士みたいな。
爆発・J：う、うん……（ごくり）。

強力な攻撃力を持つ王の公使



DEMON
デルチ：火はくとか、およそ蜘蛛らしくない攻撃にビックリですよ！
爆発：よけたと思ったら、ホーミング性能があって2度ビックリですよ!!
J：「ボーレタリア王城」で手に入る「炎に耐える者の指輪」があるといい感じ。

最近の蜘蛛は火をはくんです







厳選装備 十六番勝負!　デモンブランド

ソウル傾向が白いほど強力になる大剣。入手方法は、オストラヴァを倒して「霊廟の鍵」を入手。最初の「ボーレタリア王城」で槍騎士がいる扉を開け、ドランの試練を受ける。



左右、どっちを進めばいいのか?

1
爆発：スタートして、いきなり道が二手に分かれていたんですけど、どっちが正解？
J：右がショートカットだけど落下死の危険があるルートで、左が長くて敵も多いけど、一発死の危険が少ないルートです。
デルチ：後退はあきらめるルートだよ。



パッチの罠の注意!

2
爆発：ハイエナのパッチにだまされました。
デルチ：敵だと思って攻撃したら、強い！
J：大クマムシを背後から倒してイベント進めると、「楔の神殿」でアイテムを売ってくれます。ちなみに、倒しても「盗人の指輪」がもらえるだけです。



デーモン戦直前の坑道迷路

3
デルチ：キーッ！　やっと抜けたと思ったら入口に戻っただけだし!!
J：もうここは、マップ見てもらうのが1番わかりやすいかと（下参照）。
爆発：最後の場所って落ちても平気なんだ。
デルチ：落下死の基準は本当にわからん…。

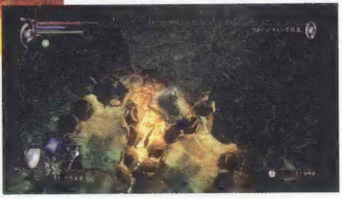
ストーンファング坑道2 タカアシ鎧蜘蛛の要石

左ルート最大の難関、坑道迷路を踏破せよ!

左のルートは単純だが、デーモン戦直前の坑道迷路だけは右のマップを見ればわかるように、なかなか複雑。基本は矢印のルートで進むのがオススメ。途中にいる大クマムシは、倒してもいいが、追って来るので誘導して道を開くこともできる。溶岩地帯は、カベぎわギリギリの位置に通路があるので、そこを通って移動しよう。溶岩地帯には貴重な鉱石もあるが、炎耐性が高くても命を落とす可能性が高い難所。初回は見送るのが懸命だ。



▲溶岩地帯のアイテムは、ソウルを生贄に捧げれば入手可能。



▶坑道迷路の終着点は、一見危険に見えるが飛び降り可能。



ENEMY 大クマムシ

獲得ソウル 約1,700　入手アイテム 竜石の欠片、竜石の塊

かろうじて効く魔法属性

高いHPと防御力を持つ強敵。有効な武器が少なく、かろうじて魔法属性が効く程度。この敵には「嵐の祭祀場」で手に入る「欠月のファルシオン」などが有効だ。それでもHPが高いので、長期戦は覚悟すること。また、死亡後に爆発するので倒したら離れるように！



▲ナナメ前からの攻撃が比較的安全。



◀死亡後爆発するのは、中と大の2種類。

死んだら逃げろ!

DEMON 炎に潜むもの



獲得ソウル 約45,000　入手アイテム 赤熱のデモンズソウル

奇跡の安全地帯で楽々撃破!

炎に潜むものとの戦場には、図に示したような安全地帯がある。この場所にプレイヤー、骨をはさんでデーモンという形になれば、敵の攻撃はほぼ当たらない。たまにデーモンが移動するが、最初から手順を踏みなおせば問題ない。





▲デーモンの部屋に入ったら、この位置でデーモンをおびき寄せ…。



▲近づいてきたら、この位置へ。あとは、弓矢か魔法で攻めよう。



心が折れそうだ…

特産品
竜石

クマムシからかなりの確率で入手できる鉱石。炎属性が付加する「竜の～」系装備の強化には欠かせない。

4
デルチ：坑道迷路の溶岩地帯。ここは危険だと通り過ぎようとした、その刹那……"異和感"!!　なぜ溶岩の中にアイテムがあるのか？　入っても平気なのではと思わせる、いわく言い難い悪寒。何かある…！
J：普通に入ったら死ぬだけですけどね。

溶岩の罠、虚空を斬る…!



ENEMY
爆発：まさかココにも罠があるとは！
デルチ：近づいただけなのにね。
J：え、……近づいただけ？
デルチ：うん、なんかトロッコに近づいて。
爆発：それ、クマムシじゃないッスよね？
J：クマムシまで着けてないのかよ！

最近の虫は死ぬと弾けるんです



DEMON
爆発：燃やされます。
J：いやいや、ちゃんと攻撃モーションを見切ればヒット＆アウェイで勝てますから。
爆発：いやいや、燃えますって！
デルチ：そうだよ、迷路の溶岩は燃えるね。
爆発・J：その話は終わってんだよ！

普通に戦ったらどうなるのか?



厳選装備 十六番勝負! **竜のロングソード**

炎属性を持つ剣。「タカアシ鎧蜘蛛の要石」から進み、左ルートへ。デーモン戦前に広がる坑道迷路の、上記のマップに記載された場所に落ちている。装備には筋力が「10」必要。



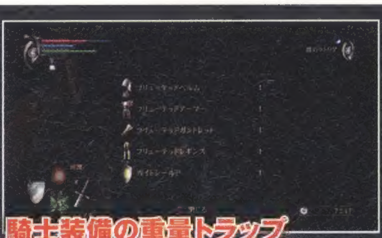
塔1階の落とし穴

1
爆発：このフィールド、全体的に暗いから落とし穴が見つけづらいんですよね～。
J：ほかは、下の階層に落とされるだけですけれど、1階のは死の罠ですからね。
デルチ：わかってても3回落ちちゃったよ。
爆発・J：デルチ、かわいそう……。



拷問部屋に隠れる毒トラップ

2
爆発：もうこの罠は、どうやって防げばいいのかすらわからなかったです。
デルチ：開けるという選択肢を選ぶ必要があるから、ガードもできないしね。
J：毒耐性をガッツリ上げるか、それ以外には、もう「開けるな」としか言えない。



騎士装備の重量トラップ

3
デルチ：1階に落ちてるフリューテッド装備一式取り逃した～！
爆発：このゲーム、取り逃したアイテムって「楔の神殿」戻ると消えちゃうんですね。
J：フリューテッド装備は重いので、欲しい場合は「剛力の指輪」は必須です！

塔の女王の要石

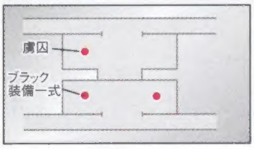
塔のラトリア1

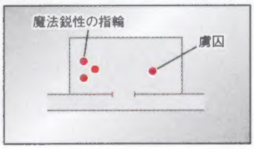
回避方法は「開けない」しかない

4階にある処刑道具アイアンメイデン。この中にはさまざまなアイテムが隠されているが、下の図で示した2カ所の中には、虜囚が隠れている。ただの敵ならまだいいが、この虜囚は高い毒属性の武器で攻撃してくるからやっかい。下の図の〝毒の罠〟と書かれたアイアンメイデンの中には虜囚が隠れているので、開けないようにするのが得策だ。



◀開けるという行動をとる以上、ガードで防ぐというわけにもいかない。



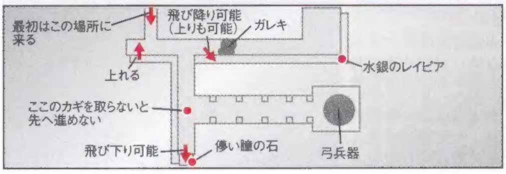


弓兵器は裏に回って止めろ!

塔を抜け、外通路に出ると作動する巨大な弓兵器。これは正面からでは、どうにも対処できない仕掛けだ。1度塔に戻り、中2階から外へ出れば弓兵器の裏に回り込める。裏にさえたどり着けば、あとはスイッチを切るだけ。ちなみに弓兵器正面付近は下の図のように通路わきも通れる。



▶柱がカベになるように見えるが、残念ながら弓兵器の正面突破は難しい。



※「希望の牢 特別牢の鍵」はフレーキがとらわれている牢を開けるのに必要

ENEMY 蛸獄史

獲得ソウル 約400　入手アイテム 新鮮な香料、古びた香料

視界の狭さを利用して背後から!

衝撃波や麻痺の魔法に加え、ほぼ一撃死の突き刺し攻撃と、危険な攻撃手段を多数持つ敵。ただ、視界が狭いという弱点があるので、物陰に隠れてスキをうかがい、背後を見せた瞬間に致命の一撃を与えれば、意外にあっさり倒せる。





▲▶塔の内部は隠れやすい柱などが多数ある。ここに身を隠し、背後から致命の一撃を食らわせよう！

特産品
新鮮な香料

蛸獄史から高確率で入手できるMP回復アイテム。魔法系のキャラはここにこもって集めておきたいところ。

DEMON 愚か者の偶像

獲得ソウル 約17,000　入手アイテム 人形のデモンズソウル



まずは人形使いを撃破!

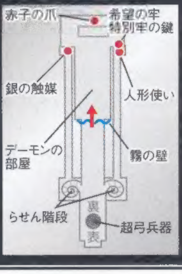
愚か者の偶像は、下の図に記した人形使いを倒さない限り何度でも復活する。デーモンの部屋に入る前に、教会の右通路奥にいる人形使いを先に倒しておこう。

トラップに注意しつつ、本体を直撃

上記の仕掛けさえわかれば、愚か者の偶像はそれほど強い相手ではない。ただ、敵は3体に分身する。偽者は細い魔法、本物は太い魔法を放つので、相手の攻撃を見てから本物を攻撃しよう。



▶金縛りの罠は、虜囚が通れば場所を判別できる。



4
爆発：この罠って、柱に隠れつつうまくローリングすれば抜けられるんじゃ…？
J：いやいや、普通に矢が当たりますから。
デルチ：この罠って、ガードしつつ少しずつ近づいていけば、抜けられるんじゃ…？
J：いやいや、普通に矢が当たりますから。

外通路の弓兵器



ENEMY
爆発：近づいたら衝撃波、離れたら麻痺ボール、麻痺ったら刺されて死亡ですよ！
J：炎に弱いのが救いですよね。
デルチ：近づいたら吸盤で吸われ、離れたらスミで真っ黒ですよ！
J：リアルタコの対応は知らんッス……。

タコは魔法がお好き



DEMON
爆発：……心が折れそうだ。
J：まあ、あの仕掛けに気づかないと、ほんと勝ち目がないですもんね。
爆発：回復アイテムとか、バンバン使っちゃったんですけど？
J：うっ……。ご愁傷様でございます。

倒したあとの絶望感





厳選装備 十六番勝負! **赤子の爪**

唯一疫病属性を持つ武器。愚か者の偶像の部屋奥の祭壇の裏で入手できる。ただし、愚か者の偶像を倒したあとに拾うなら、カベ際を沿って進めばガーゴイルに連れ去られない。

塔のラトリア2 愚か者の偶像の要石



1
爆発：塔を上るときに、ガーゴイルが襲ってくるのは納得いかないんですけど!
デルチ：わかるわかる。下手にターゲット固定すると、飛び去るガーゴイルにつられて自分が落ちちゃうんだよね。
J：無視して駆け抜けるのもありッスよ!



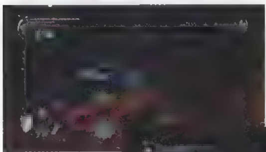
2
デルチ：ムカデが出てきてこんにちは?
爆発：坊ちゃん一緒に酸浴びよ♪
J：2人とも現実に戻ってきて!
爆発：デルチさんにつられちゃった。
デルチ：もう沼地の道もわからなければ現実に戻る道もわからないよ……。



3
デルチ：沼地を抜けた先で、蛸獄吏再び!しかも今度は黒ファントム。しかし、これはブラフと見る。それほど強くないと。否……。このときの蛸獄吏の能力、ノーマル時のおよそ倍。ところここにいたり、デルチ暴挙に出る。特攻。……瞬殺でちた。

地下の沼地には、お宝も多数!

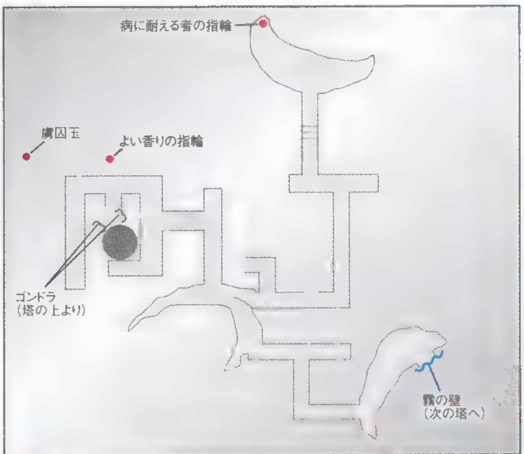
1つ目の封印を解いたあとに訪れる地下の沼地。暗くて見通しが悪いうえに、構造も複雑で迷いやすい。ただし、ここにはアイテムが多数落ちているので、すべて回収したいところ。とくに魔術師や神職など、魔法を使うキャラの場合は、「よい香りの指輪」は必ず拾っておくこと。アイテムの場所とルートは右図を参考にしてほしい。



▲一見敵に思える触手は、触れてもとくに問題はない。



▶「よい香りの指輪」付近には虜囚玉がいるので注意。

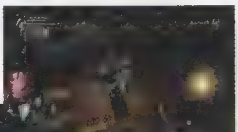


ENEMY ムカデ

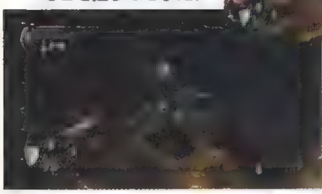
獲得ソウル 約50　**入手アイテム** 水銀石の欠片、水銀石の塊

横からの攻撃が安全・確実!

装備品の耐久力を大幅に減らす酸をはくやっかいな敵。ただ、正面以外に攻撃手段を持たないので、側面や背後に回れば勝ったも同然。また、物理攻撃でHPを半分以下にするとしっぽが切れる。その瞬間にスキができるので、そこを狙うのも手だ。



▲広い場所では、側面や背後から攻撃しよう。



◀狭い場所では、しっぽ切り後のスキを狙え。

DEMON マンイーター

獲得ソウル 約28,000　**入手アイテム** 混成のデモンズソウル

1体目の尾を斬る→1体目を倒す→2体目へ

マンイーターは1体目のHPが3分の1減るか、一定時間の経過で2体目が登場する。2体に攻撃が分散すると、戦いが長引くので、1体目を集中攻撃し、早めに不利な状況を打開しよう。また、マンイーターは尾を切ると、空中からの魔法攻撃を行わなくなる。まずは尾にターゲット固定して、攻撃していこう。





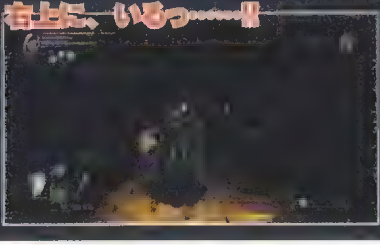
▶1体目は霧の外から弓矢で倒すことも可能だ。

▲尾への攻撃も、きちんと本体のダメージとして計算される。

特産品
名もなき戦士のソウル

使用するとソウルが200プラスされる。ガーゴイルが100%落とす。レベルを上げたい上級者に重宝する。

4
デルチ：ほんっとに、死角からの攻撃はパニックになるよね。
爆発：意味もわからずダメージ受けて、アワアワしていたら、正面からも敵が来て、ドキドキしていたら道を踏み外して落下死。
J：左右に加え上下の確認も忘れずに!



ENEMY
爆発：うぎゃー、装備が一発で壊れた!
J：こいつの酸は異常です。変態です。
爆発：もー、修理しに戻らないと……。
J：魔術師はまだいいですよ。鉄製の重装備系だと、武具を修理するのに10,000ソウルは軽く超えますからね。絶対変態です。



DEMON
デルチ：個人的に全デーモンで1番苦手。
爆発：どう考えても2体はキツいッス。
デルチ：足場も悪いから落下死もあるし!
爆発：2体に囲まれたらもう……!!
J：2人とも霧の外から1体倒したクセに。
デルチ・爆発：えへへ。



数運装備 十六番勝負! よい香りの指輪

わずかずつだが、MPが回復する指輪。「愚か者の偶像の要石」から進みんだ先の、地下の沼地に落ちている(上記マップを参照)。貴族の初期装備品の1つだ。

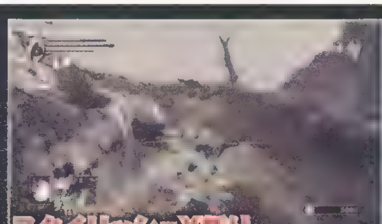
Demon's Souls 生の手引き 心が折れそうだ! フィールド攻略 [塔のラトリア]



2人襲いかかってきて焦る



閃光の矢



スタイリッシュX斬り

1
J：華麗に弓矢を回避して距離を詰めたら横からガシャガシャと複数の音が……
デルチ：「盗人の指輪」で問題なし！
爆発：弓骸骨は遠距離から倒しましたので、その先に2人いることすら気づかなかった。
J：くっ……！　なんたこの敗北感……。

2
デルチ：ズチャコーン、ひゃっぽぽぽーぽ、ドゥーン、YOU DIED.
爆発：わかる人にはわかる音ですね。
J：拡散の先兵に気を引かせてアレですからね。うまいというか汚いというか。
デルチ：食らうとほぼ即死は痛すぎる。

3
爆発：今起こったことをありのままに話すぜ！　火線を当てたと思ったら斬り裂かれていた。何を言っているのか（以下略）。
デルチ：オレは盾ごと斬り裂かれた。ガードしても即死はびっくりだよ。
J：避けられれば致命の一撃狙えますね。

影人の司祭の要石

嵐の祭祀場1

序盤にある階段の上には骸骨が2体潜む

エリア冒頭の階段には全部で4体もの骸骨が待ち構えている。ここを切り抜けるには、まず向かって右側からジリジリ近づいて1体の骸骨をおびき出して撃破。その後、写真のようにがけ際ギリギリを通って骸骨（弓）に近づいて倒そう。そうすれば、奥にいる骸骨2体に気づかれずに最初の2体を楽に撃破できる。なお、この場所は序盤でソウルを稼ぐ絶好のポイント。骸骨は打撃系の武器に弱いので、メイスなどを装備して戦うのがオススメだ。



◀ここを通って近づくときは、敵が放つ矢をよけづらいので、盾を構えながら進もう。

拡散の先兵は遠距離攻撃で倒せ!

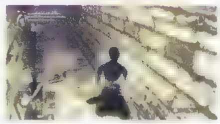
最初の霧の壁をくぐった先には拡散の先兵が道をふさいでいる。こいつは一定距離に近づかなければ何もしてこないので、魔法や弓などで遠距離から攻撃すれば簡単に撃破可能。



▲相手の周りにあるガレキが、攻撃範囲の目安。これ以上は近づかないようにしよう。

光る床を見たらガードを固めるように!

エリア中にある光る床を踏むと、矢が飛んでくる。当たると大ダメージを受けるので、付近ではガードを固めよう。



◀これが光る床。この上に乗るとトラップが起動する。

ENEMY 骸骨

獲得ソウル 約290　入手アイテム 刃石の欠片、ソウルの名残

ガードを固めてひたすら後退!!

ローリング中に攻撃しても反撃されるので、防御を固めて相手の攻撃を待とう。相手の攻撃をガードできれば動きが止まるので、一気にたたみかけるといい。



▲写真のように大きく振りかぶったらガード崩し攻撃がくる。ローリングで横に逃げるか、後退しよう。

DEMON 審判者



獲得ソウル 約23,400　入手アイテム 肥大したデモンズソウル

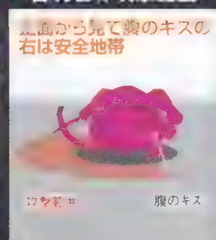
相手に向かって右へ回り込め

審判者の攻撃は、相手の腹の傷付近にいれば一切当たることはない。ここに陣取り、腹の傷を攻撃しよう。何回か攻撃すると相手は転倒するので、その後は弱点の頭部を狙え！



▲壁際などで右に回り込めなくなったら、急いで逆周りに走って攻撃を回避しよう。

▼審判者の攻撃範囲



特産品
刃石

このエリアに登場する骸骨を倒すと入手できる。また、塊などの良質な素材は、出現率が非常に低い。

4
デルチ：あのエイどもは正々堂々戦えと。
J：「盗人の指輪」をつけていると、あまり狙われなくなりますよ。かなりオススメ。
爆発：そう聞いて余裕こいてたら、骸骨に真っ二つにされた。責任とってください。
J：どんなクレーマーですか……。

ENEMY
デルチ：この骸骨はアクティブすぎるだろ。常識的に考えて……。
J：わけもわからず惨殺されましたよ。ローリングに攻撃判定があるなんて！
爆発：ローリング見てから「火線」。余裕。
デルチ・J：魔術師はいいなぁ……。

DEMON
爆発：デーモンがいるエリアに入ったら、いきなり舌でペロペロされて死にました。
デルチ：オレは足場を崩されて下に落ちたところを包丁で真っ二つだった。
J：下でも舌でもダメ。あーこりゃこりゃ。
爆発・デルチ：脳にもダメージがッ!?

盾がドゥーン!



まさかの飛び込み前転



ナメたらあかんでコラ!



厳選装備 一六番勝負!　**欠月のファルシオン**

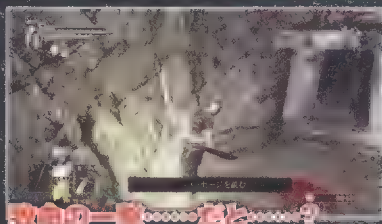
「嵐の祭祀場」最初の霧の壁をくぐってすぐ左に進み、突きあたりをさらに左にいくと、黒骸骨が立っている。その奥にある遺体から入手。魔法効果のある優秀な武器だ。



子エイの攻撃力にア然



[illegible]からポロリ



致命の一撃……だと……？

1
J：前のエリアではガマンできましたが、このエリアの子エイだけは許せん！
デルチ：わりと重装備していても、3～4発食らったら危ないからね。
爆発：なによりこちらの[illegible]がイライラ超特急です。

2
デルチ：オレはね、やっとの思いでね、骸骨（大剣）を撃破したのね。そりゃーもううれしくなってね、[illegible]たのね。
J：そこで子エイにターゲットが自動的に切り替わった……そうおっしゃるのですね。
デルチ：はたからみればただの自殺ね！

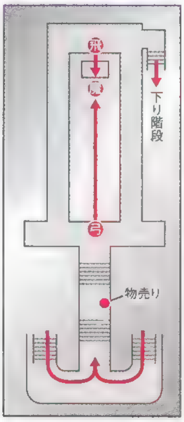
3
デルチ：何が起こったのかわからないけど、とにかく致命の一撃をされたっていう……。
爆発：女の笑い声がしたら背後に注意。
J：あれは宝を拾おうとすると高確率で食らいますね。無欲の勝利です。
デルチ：いや、宝は普通に拾うだろ。

審判者の要石

嵐の祭祀場2

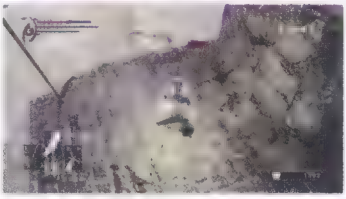
影の召喚者を倒してソウル稼ぎ

最初に影の召喚者が出現する場所では、左の図のような位置に立っている。近接武器なら㊗の位置から飛び降りて、弓を持っているなら㊋の位置から影の召喚者を攻撃し、一気に倒そう。倒すことに成功すれば周りにいる影人（強い光）たちも全滅し、大量のソウルが一気に得られる。これを繰り返せば、効率よくソウルを稼げる。

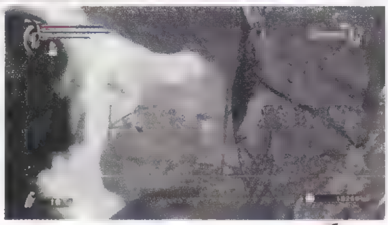


アイコンの説明
影…影の召喚者
飛…飛び降りる場所
弓…弓で狙撃可能

骸骨が複数いるエリアは弓で切り抜けろ!!



最初に影の召喚者と戦う次のエリアでは、骸骨2体と骸骨（弓）が出現する。足場が狭いので、正面から挑むと危険。そこで役に立つのが弓。骸骨（弓）は遠距離から倒し、手前の骸骨は1発当てて広い場所まで誘い出そう。最後の1体は正面から弓を1発当てるだけで、勝手に崖下に落下する。また、空から子エイは、「盗人の指輪」を装備すればほぼ攻撃されない。



▲▶狙撃する場所は写真の位置。L1ボタンを押し、精密射撃で狙おう。

ENEMY 影人（強い光）

獲得ソウル 約860　**入手アイテム** なし

敵に密着してビームを避けろ!

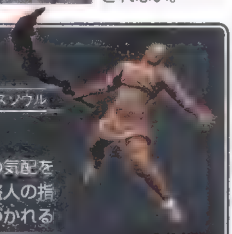
遠距離から放つ強力なビームがやっかい。だが、この攻撃は相手に密着して走り続けると当たらない。この方法でやり過ごし、先にいる影の召喚者を倒そう！



▲写真のように相手に向かってダッシュをし続けよう。少しでも止まると当たるので注意！

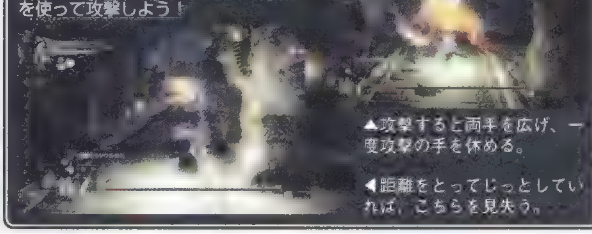
DEMON 古い勇士

獲得ソウル 約67,500　**入手アイテム** 勇士のデーモンソウル



盗人の指輪で気配を消せ!!

このデーモンは目が見えないので、こちらの気配を察知するまでは襲ってこない。気配を消す「盗人の指輪」を装備すれば、連続で攻撃しない限り気づかれることはない。背後から近づいてチクチク攻めるか、遠距離から弓や魔法を使って攻撃しよう！



▲攻撃すると両手を広げ、一度攻撃の手を休める。

◀距離をとってじっとしていれば、こちらを見失う。

特産品
月影石
影の召喚者を倒すとほぼ確実に入手できる。左で紹介するソウル稼ぎを繰り返せば自然とたまるはずだ。

4
J：影人のビームは接近してよけるのです。
デルチ：そうね、それがベストだね。
J：だから突っ込んだんですよ！　僕は！
デルチ：まぁ突っ込むよね、あそこは。接近すればこっちのもの！　って感じで。
で、横にいた影の召喚者に首チョンパ、と。

ENEMY
爆発：あれほど「もてあそばれた！」って思ったのは、あとにも先にもここだけです。
デルチ：目の前の宝とっちゃった？
爆発：悠長に宝を拾ってる僕のキャラのうしろから[illegible]ですよ。[illegible]で死亡でしたよ。[illegible]

DEMON
爆発：気配を消せば気づかれない。そのことが慢心を招いてしまった。
デルチ：いくらなんでもずっと気づかないってことはないだろうよ。
爆発：でも、2連続で攻撃し[illegible]
J：一応彼は、このエリアの長ですから

[illegible]すぎる[illegible]



影人ビィィィィィムッ!



つい[illegible]って勇士を[illegible]せる



十六番勝負! 再生者の指輪

装備しているとHPが自動的に少しずつ回復していく指輪。断崖を進んで骸骨（金）を倒し、霧を抜けたら、突き当たりの通路を左へ。あとは道なりに進んでいけば入手できる。

■腐れ谷1 ココオレPOINT!


回避早々、前進して落ちる

1
デルチ：……これはないわ。
爆発：いきなり否定しないでくださいよ。
J：でも、今までは要石から前進すれば正解でしたから。いきなり上に行けといわれても、ムリというかヒキョウというか。
デルチ：心が折れるねえ……。


腐敗人に頭を落とされる

2
デルチ：なんでここの敵はコンボを決めてくるの？ 格闘ゲーム気どりなの？ 紛!?
爆発：攻撃してもひるみませんしね。
J：連続攻撃の最後に出す、腕を突き出す攻撃はエグすぎますね。あれで何回谷底に突き落とされたかわかりませんよ！


ネズミのエサになる

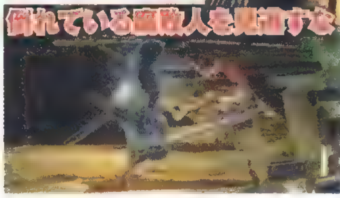
3
J：個人的にネズミは最強の敵です。
デルチ：HPが少ないのが救いだけど、1回囲まれたらもうムリでしょ。
爆発：エリアの性質上、背景の一部だと思って安心してたら襲ってくるというのがアウト！
J：千葉のアレはカワイイのにな。

貧者の長の要石
腐れ谷1

常に足元を確認しながら進め!

このエリアは、縦に長いマップを最下層まで降りていくのが目的。ただ、非常に足場が悪いうえに落下地点で敵が待ち構えていることが多い。移動する際は、常に足元を確認しながら進もう。また、下に飛び降りる前には着地地点を確認すること。もし敵が複数いるなら、遠距離攻撃で数を減らしておくと攻略がグンとラクになる。


頭上も注意!


倒れている腐敗人を見逃すな

▲上から腐敗人が降ってくることもあるので、頭上の警戒もおこたらないように！
◀寝ている腐敗人に触れて、グニャっと移動しない場合は生きているので注意。

ネズミの群れは遠距離攻撃で対処!!

物売りの女の近くにいるネズミの群れ。こいつらに攻撃されると疫病になってしまううえに、連続で攻撃されて身動きがとれなくなる。写真の位置から遠距離攻撃で対処しよう。


▲スロープの間から魔法や弓などで離れた位置から攻撃。HPは低いので簡単に倒せる。

ソウルの名残で引き付けるのも有効

ソウルの名残を投げると、その場所に一定時間敵を引き付けることが可能。もし遠距離攻撃の手段がなかったり、MPや矢を節約したいときには、このアイテムを使ってやり過ごそう。なお、ソウルの名残は「嵐の祭祀場」にいる骸骨を倒せば高確率で入手できる。もし所持していなければ集めに行こう。

ENEMY
大腐敗人

獲得ソウル 約190　入手アイテム グレートクラブ、儚い瞳の石

ローリングで攻撃を避けろ

グレートクラブを振り回す強敵。盾で攻撃を受け止めても吹き飛ばされてしまうので、相手が攻撃を出した瞬間にローリングをして回避し、その後に攻撃！


▲グレートクラブを振りかぶったあと、ひと呼吸おいてから攻撃がくる。焦らず回避のタイミングを計れ。

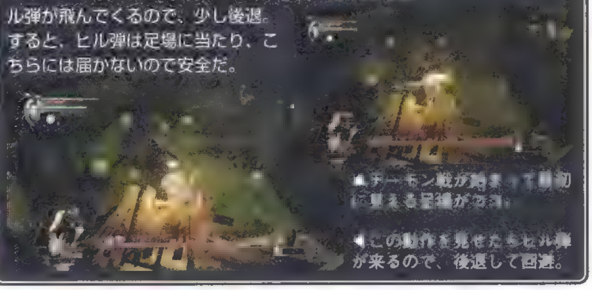
DEMON
ヒル溜り



獲得ソウル 約16,400　入手アイテム 蠢くデモンズソウル

高所から遠距離攻撃で倒せ!

ヒル溜りの周りにあるらせん状の足場には、写真のような少し広い場所がある。そこから弓や魔法などで攻撃しよう。相手が力をためるような動作をしたらヒル弾が飛んでくるので、少し後退。すると、ヒル弾は足場に当たり、こちらには届かないので安全だ。


▲デーモン戦が始まって最初に見える足場がココ。
◀この動作を見せたらヒル弾が来るので、後退して回避。

特産品
血石

大血ダニを倒すと落とす血石。なお、このエリアにある大きな赤い球体は、血を吸って膨らんだ大血ダニだ。

4
デルチ：こいつらどこから降ってくるの？
J：注意深く上下を警戒していれば気づくんですけどね。初見はそうもいかない。
爆発：魔法で攻撃するために後退していたらいきなり後ろから突き飛ばされる、なんてよくある話です。


なぜか囲まれる

ENEMY
爆発：こいつはヒル溜りより強い（断言）。
デルチ：俺もそう思うわ。こいつの攻撃は実質ガード不可みたいなもんだよ。転ばされて起き上がって転ばされて……。
J：大盾ならガードできますが、追撃されて終わりですね。ローリングで対処です。

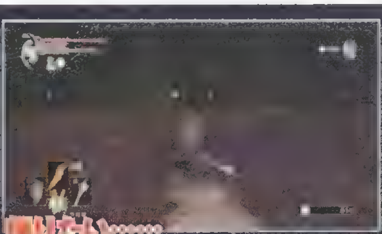

大腐敗人にホームランされる

DEMON
J：自分の体力を回復する敵はよくいますが、コイツの回復速度は異常すぎるし。
デルチ：そんなにひんぱんにやってこないけどね。遠距離攻撃で倒そうとしてるときに攻撃力が低いとキビシイよね。
爆発：強力な火線で楽勝でしたが何か？


回復されて努力が水の泡に

壮絶装備 十六番勝負! **祝福されたメイス+1**

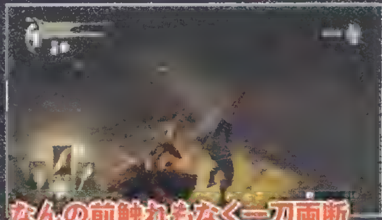
装備しているとHPが自動的に回復する槌。ネズミが繁殖している場所の近くにあるつり橋の脇から下に落ちると、隠れた足場に乗れる。そこから右に進むと落ちている。


帰りたい……

1
J：全ステージ見渡しても、ここ以上に迷ったときに絶望する場所はないと思います。
デルチ：かすかに見える光以外はまったく目印がないからね。「貴族のロートス」がどんどん減っていくので精神的にクル。
爆発：回復アイテムも減りますね……。


集団に寄ってくるんじゃない!

2
デルチ：敵だけズルイよシリーズその1。
爆発：ここでの大腐敗人はちょっとズルイですよね。なんでお前だけ走れる!
J：あせってローリングしても「よっこいしょ」みたいな感じになって……
デルチ：棍棒でホームラン食らってアウト。


なんの前触れもなく一刀両断

3
デルチ：敵だけズルイよシリーズその2。
爆発：これもズルイですねぇ。
J：持ってる武器も強力ですからね、この黒ファントムは。コイツも軽快に走るし。
爆発：防具の関係上、炎に弱いから火線で対抗しても……よけられるんだよなぁ。

ヒル溜りの要石

腐れ谷2

毒の備えを万全にしておこう!

このエリアを攻略するためには、毒の沼地のなかを進んでいく必要がある。この沼に浸かっていると毒状態になるため、毒状態を治す「貴族のロートス」を大量に用意しておこう。また、装備品の毒耐性を高めておけば、沼にある程度浸かっていても毒状態にならないので、このエリアを攻略するまえには、ぜひ行っておきたい。デーモンにたどり着くためには、ヒル溜りの要石からまっすぐ進み、崖を下って毒の沼地へ入る。その後は右のマップに記載したルートを進めばいい。また、このエリアにはかなりの数のアイテムが落ちている。その場所も表記したのでぜひ参考にしてほしい。なかでも「月明かりの大剣」と「貧銀シリーズ」は、ここでしか手に入らない装備なので入手しておこう。



❶：純粋な吸いつき石、❷：吸いつき石の塊×2、❸：黒松脂×6、❹：猫の指輪、❺：吸いつき石の欠片、❻：サイズ、❼：セレン・ヴィンランド（NPC。エリア傾向によって出現）、❽：貧銀シリーズ（ナメクジを倒す）、❾：月明かりの大剣（上部のナメクジを倒す）、❿：微光石の塊、⓫：呪い師シリーズ

毒の状態異常に対抗できるアイテム

■ブラックシリーズ	■貴族のロートス
■解毒（奇跡）	■毒に耐える者の指輪

ENEMY 腐敗人（呪術師）

獲得ソウル 約280　入手アイテム 古びた香料　微光石の欠片

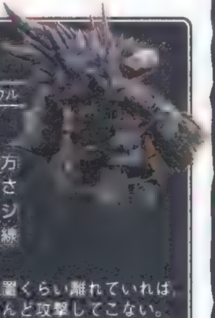
一気に接近するのが吉!



毒の雲を放ってこちらを毒状態にしてくる敵。それ以外は普通の腐敗人と変わらないので、一気に接近して攻撃すれば問題なく倒せる。腐敗人（呪術師）は紫色の光を放っているのですぐに発見できるはずだ。


▶腕を振り上げたら魔法を繰り出す合図。

DEMON 不潔な巨像



獲得ソウル 約66,800　入手アイテム 蝕まれたデーモンのソウル

火線を修得してから挑もう!

このデーモンは動きが遅いため、距離をとって横方向に移動していればほとんどの攻撃は当たらない。さらに炎ダメージを与えるとコアが露出して、ダメージを与えやすくなるという特徴がある。遠距離から火線で攻撃するのが最も効果的な戦法だ。

蝿の群はローリングで回避!


▲腕から蝿の群を飛ばしてきたら横方向のローリングで回避。

▼写真の位置くらい離れていれば、相手はほとんど攻撃してこない。


距離をとって魔法を連発!

特産品
微光石
腐敗人（呪術師）を倒すと落とす。物売りの女から購入することも可能。

吸いつき石
毒の沼にいる巨大なナメクジを倒すと落とす。道中にもけっこう落ちている。

4
J：ついに念願の、足場を見つけたぞ!
爆発：が、袋だたきの末に落下。
デルチ：開発者のみなさまは、どんだけサドっ気があるのかと。絶望しました。
爆発：腐敗人と血蚊が大量発生ですからね。遠距離攻撃ができないとキツイです。

やっと見つけた足場から落とされる



ENEMY
J：初見はびっくりしました。いきなり毒状態にされましたから。
デルチ：で、次に発見したときに一気に接近したら、大腐敗人が2体いたっていう。
爆発：かといって放っておくと被害が大きいですから。やはり先に始末しましょう。

目の前が突然紫色に



DEMON
爆発：こいつはビックリするくらい弱かった。火線が弱点だったのかな。
デルチ：でも、蝿の群を食らうと、すごい勢いでHP減るんだよ。しっていた?
J：でも、たき火に触れるととれるよね。
デルチ：でも……うん（でもん）。

油断してたら体力が残りわずか



鉄道教師 十六番勝負! 月明かりの大剣

魔法攻撃が付加されており、ガードを貫通する強力な大剣。「ヒル溜りの要石」から2つ目の霧の壁をくぐる直前に左へ進むと足場がある。上記のマップを参照し、探してみよう。

名もなき9人の勇者たちが贈る……心折れコラム

心が折れそうになったのはキミだけじゃない!!

プレイヤーの数だけドラマがあり、数々の死に様がある。そんな本作の怖さと楽しさを知ったライターたちが、心を折られながらも挑み続ける様子をつづる!

ムカッときたら角砂糖
ハム彦

生まれ	神職
総プレイ時間	100時間
プレイキャラ名	Ham
好きな武器	メイス

好きなNPC
トマス。無償の奉仕に感謝してます。



嫌いな盾
「奴隷の盾」。ハッと気づけば何十個も所持…。



プレイ中、コントローラを投げつけそうになったことはありますか……?

上のアンサーですが私は「あります」。このゲームをプレイ中にです(遠い目)。心が折れても怒っても、モノにあたるのは最悪の行為ですよね。一瞬はスカッとさわやかになるのですが、その行為のあとにはコントローラへの罪悪感と、壊れていないか? とドキドキしてしまう貧しい自分を確認できるだけです。……わかっているんですが、数分後には「ふざけんなッ!」と叫びつつ、また同じ行為をしちゃうんですよね。反省。正直な話、生まれてから今まで、自分は短気ではないと思っていました。しかし、このゲームをプレイしたことによって、新しい自分を発見することができましたよ。このゲームをプレイしたことがある人ならわかると思いますが、絶対に「ムカッ」とくるところが何カ所もあるんですよね。「罠」とか「落下死」とか「強いデーモン戦」とか……。あ、ちなみに先日は、プレイ中に寝落ちしてしまい、ハッと気づいたらオンラインプレイヤーの黒いファントムさんが侵入してきており、魔法で焼き殺されてムカッとしました。まぁどの死亡原因も、自分の不注意や油断が生んだ結果なのはわかっているんですけど(涙)。あ、ちなみに今では、一度やられたら必ずレベルを少し上げてから再挑戦するということと、ムカッときたら甘いものを食べて脳をリフレッシュさせるという2つの知恵で、なんとか全フィールドのエリア2までクリアできました。最近ようやく気づいたのですが「ガンバればなんとかなる」という絶妙なゲームバランスが本作の1番スゴイところなのかも。最近は甘いものをなめつつ、レベルアップに努める毎日ですが、ある日某ステージに黒いファントムが3体も同時に出現……。昔ならコントローラを投げつけていたと思いますが、最近では「負けるか」と思う強い自分が、キャラと一緒に育成できていましたよ。すげぇ。

半月草をガブ飲みだ!
ただ坊

生まれ	放浪者
総プレイ時間	30時間
プレイキャラ名	TDB
好きな武器	打刀

好きな音
松脂を使ったときの効果音。ブオォォォ!



嫌いな音
「塔のラトリア」のタコ看守の鈴の音。クルなぁ。



肉体なんて飾りですよ 初心者にはそれがわからんのです

おい、趣味ゲーしてる場合か? そう自問自答しつつ、今日も仕事でもないのに『Demon's Souls』を遊んでしまった。ソウル体生活も長くなったせいか、最近はうっかり肉体を取り戻すと、落ち着かなくなってしまったくらいだ。もちろん、今やオレのなかで「アンバサ」は飲み物ではなく、立派なあいさつの手段。「ン」にイントネーションを持ってくるのがボーレタリア流だよな〜とか、ちょっと通ぶっていたりさえするし。とにかくもう、作り込まれた世界観と、死ぬことすら恐くなくなる独特のシステムに、すっかりヤラれているわけですな。

ちなみにオレのプレイスタイルは、右手に剣、左手に大盾を構えて、そろりそろりと相手に近づくという、ガード至上スタイル。生き残るために必死なスタイルともいえるだろう。本当はオレだって、相手の攻撃をガンガンパリィして、ブンブン致命の一撃をキメていきたいですよ。ただ、プレイヤースキル的に、大盾のあの安定感が手放せないだけで! ああ、自分のチキンっぷりがうらめしい……。

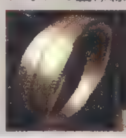
そんなオレだけに、攻略班メンバーの300時間を越えるプレイによってつちかわれた華麗なテクニックの数々には、心底ホレボレしていたりする。こんなにも「ゲームが上手なことってカッコイイ」と思わされる作品って、最近めぐり会ってなかったよなぁ、そういえば。

ただ、あまりにもノメり込みすぎていて、実生活に支障をきたしつつあるのも事実。しめ切りに追われながらふと仮眠をとり、ローリングしてくる骸骨野郎に追われる夢を見て飛び起きたときは、オレはもうダメだなと思ったし。どうせ寝ても悪夢でうなされるなら、眠らずにボーレタリアに潜って、ヒィヒィ言わされるか……。そんなことさえ考えてしまう今日このごろ。このゲーム、Mにはたまらない作品なのかもわからんね。

大盾と槍でガード突きが基本!
ヒビキタケル

生まれ	騎士
総プレイ時間	35時間
プレイキャラ名	Takeru
好きな武器	上質のウィングド・スピア+3

好きな指輪
もち「再生者の指輪」。まさにオレの生命線。

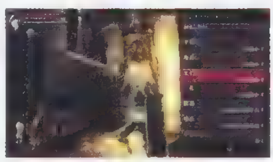


嫌いな指輪
「鋭い窮鼠の指輪」。一生使いこなせない気が。



このゲームは不親切だ! でもおもしろい理由がある!

このゲームはひどく不親切だ。まず、フィールドにはMAPがない。だから迷いまくり! 同じところをグルグル回って体で覚えていく。あ、でもコレはもう慣れたので欠点じゃない。クルマを運転していて、頭の中に地図が入っていくあの感じに近いね。むしろ美点。あとステータス表示のアイコン! コレは不親切だぜ! 「物理攻撃」と「魔法攻撃」の違い、「頑強」と「筋力」の違いなんて、あのアイコンじゃわかんねーよ! 新しい装備品に必要な能力値はどれ? って毎回思うんだよなあ。……でも、もう慣れたけどね。見慣れてくると、なんとなくわかるから不思議。ちなみに「頑強」は屈強なオッサンが肩を前方に出しながら両腕を見せるポーズで、「筋力」は右腕を前に出して筋肉を見せているポーズに見える。慣れってコワイね。そうそう、不親切といえば敵の動き! 最初から本気でオレを殺しにくる…って、むしろそこが本作のおもしろいところか。今まで通ったことのある場所でも、油断していると死ぬ、という緊張感はたまらない。ステージが難しいと感じたときは、協力プレイができるから、難易度も緩和できるしね。あ、でも協力プレイでキーボードが使えないって不親切だよ! お互いに会話できないというのはツライ。と、書いたところで「じつはジェスチャーが使える」ということが判明。そうか! それでほかのキャラはお辞儀をしてくれたのか! オレは盾をガッチャガッチャと動かして意思の疎通を図っていたよ! すまん、オレが一番不親切だった一っ!!



◀◎ボタンを長押しで使えるよ!

一点豪勝負!! 木の触媒

魔法の使用に必要な武器。「ファランクスの要石」から進み、王の飛竜の炎をダッシュでかわしながらたどり着く最初の城塔の屋上で入手できる。魔術師の初期装備。

はやく人間になりたい

ダイック

生まれ	蛮族
総プレイ時間	37時間
プレイキャラ名	Uri
好きな武器	クラブ

好きな壺
「塔のラトリア」の、囚人さんが入った壺が好き。



嫌いなエイ
「嵐の祭祀場」のアレはなんであんな攻撃なの？



ボーレタリアの老王オーラントはマゾ王国を作りたかったにちがいない

落とし穴に落ちて死に、たき火に突っ込んで死に、矢3発で死に、得体の知れない空飛ぶエイに得体の知れない攻撃をされて死ぬ、それが『Demon's Souls』。このゲームのなかで体験できない死に様はないんじゃないかと思うくらいカンタンに死ぬマゾゲーっぷりにめちゃくちゃハマッてます。発売直後はほかのゲームでてんやわんやだった私がこのマゾゲーを始めたのは、Vol.440の本誌でデルチが書いた「生まれ」レビューで蛮族のコメントが「マゾならやってみれば」的な内容の暴投が私の♥にストライクだったからでした。顔メイキングは2時間かかりましたが生まれは0秒で決定。チュートリアルはさっくり死に、担当編集のハム彦さんがプレイしていたのを見ていたので「ボーレタリア王城」もさくさく死にました。ファーストチャレンジこそ手持ちの三日月草を食いつぶして青目の鎧の人のところまで進めたものの、そこで死んでから死のループがスタート。防具がなく素っ裸なので、攻撃を受けるとだいたい死にます。唯一の武器である「クラブ」は近接攻撃なので、敵のフトコロに飛び込むとだいたい死にます。浴びるように食べ消費していく三日月草、取り戻せないソウル、私が死ぬたびに強くなっていく、要石付近のゾンビ戦士たち。「あれ、さっきまで2撃で倒せてたのに、3撃攻撃しても倒せなくなってる？」ここで初めて取扱説明書を読み、死んだ回数などが影響するソウルの傾向で、敵が強くなったりすることを知りました。死んでは要石に戻され、三日月草は尽き、ソウルも0。これ、完全に詰んだ？まさに生き地獄……いや、ソウル体地獄？ でもココを乗り越えなければ、お天道様の下でマゾは名乗れない！ ドMの快感だけで殺られ続けること一晩、ファランクスの子どもたちに刺されまくりながらクリア！ デーモンを倒し、生身の体ゲットだひゃっほいで第2エリアに駆け出して竜に燃やされ光の速さでソウル体に戻るのはお約束ですよね。心は最初で折れまくったので、私にはもう快感しかありません。殺られては殺り返すレベル上げが楽しすぎて、2つしかステージクリアしてないのにソウルレベルは70超え。それでも「腐れ谷」で落ちたら一撃死。でも楽しいから不思議！ 生身の体を10分も保てない毎日で、私の現実の【ソウル体生活も長くなった…】。

諸行無常だよ、アンバサ

サガコ

生まれ	盗賊
総プレイ時間	20時間
プレイキャラ名	AYAKI
好きな武器	ショーテル

好きなおじさん
「ストーンファング坑道」のエド。職人気質が◎。



嫌いなおじさん
魔術師。歩き方がちょっとセレブっぽい。



声なき声がキミに届くと信じつつ、チキンな私がSELECT押す夜

ゲームが好きだってコトと、ゲームが上手いってコトは必ずしも同義じゃない。「Demon's Souls」は、あらためてそれを私に教えてくれた。死んで死んで、死にまくって。それでも立ち上がり、また戦いにおもむく。早くクリアしたいだけならソウルサインを出し、とっとと肉体を得てファントムを呼び出し、先へ進めばいい。協力プレイなら難易度が大きく下がるのも、本作の大きな魅力だ。しかし、なぜだかそれをするまでには長い時間を要する。よせばいいのに1人で進んで、死んで、またさっきと同じ場所で死ぬ。ときには手前であっさり死ぬ。その繰り返しで、効率は恐ろしく悪い。何度もそれを繰り返して心が折れたとき、私はソウルサインを出す。まだやめられない。あきらめきれない。自分の限界は知っている。この絶望的な世界で、自分に何ができるのか。何かできるのか？ 「できることもある」と教えてくれるのが、協力プレイなのだと思う。

しかし本作ではプレイヤー同士が直接的に会話を交わすことができない。一見不便だが実際にやってみると、その声なきつながりに、私はじつに日本人らしい美学のようなものを感じる。ファントム召喚の際に交わす、一礼のなごみと緊張感が好きだ。そして勝利しようと死んでしまおうと、何の言葉も交わせずただ散り、去っていくあの瞬間がとても好きだ。テレビの前で「ありがとう」とか「がんばれー」とか本気で言っちゃって、次の瞬間にはまた1人。波が寄せて引くような無常のとき。四畳半の片隅で、今日も私はポチリとSELECTボタンを押す。感謝に応援、そしてときには非情な評価。声にできないいろいろな気持ちが届くようにと評価をつけ、また自信と肉体を得て私は旅立つ。そして、そんな苦労をして得た肉体をあっさり失う。



▲こういう高いところから見える絶景が好き。このあと、リフトから落ちて死んだ。泣けない。

毒沼最高!

梅津爆発

生まれ	魔術師
総プレイ時間	20時間
プレイキャラ名	BOM
好きな武器	欠月のファルシオン+1

好きな敵
ソウルの多い敵。接近戦のみの敵も好き。



嫌いな敵
魔法でひるまない敵。強引に近づかれるから。



もし魔術師がこの世にいたら恐ろしいなぁと思った

だって見た目は貧弱なのに、急に「ソウルの光」を放って、相手に300近いダメージを与えちゃうんだよ！ そんな恐ろしい魔術師でマルチプレイに出没している梅津爆発です。3月からプレイを開始した自分は、最初からオンラインプレイだけで遊んでました。オンラインプレイをしていると、みんなが優しいヒントメッセージを残してくれているから、意外と死なないんですよね〜。ただ、ときどき嘘メッセージが残してあるので、鵜呑みにするわけにもいきません。臆病者の自分としては、攻撃してこないNPCの前に「攻撃しろ！」と書いてあっても、攻撃なんてできないできない。だから愚か者の偶像戦では酷い目に（笑）。そんな自分が現時点でもっとも苦労したのは、みんな苦手な「腐れ谷」の第2エリア。アイテム節約家（ようするにケチ）の自分としては、毒状態になるたび「貴族のロートス」を使うなんて耐えられない！ なので一度楔の神殿に戻り、奇跡「解毒」を記憶してこよう。っと思ったら、奇跡を教えてくれる優しいおじさんがいない!! ……あっ、そういえば前に話したとき「ウルベイン様を助けるため嵐の祭祀場に向かう」とか言ってたっけ。そんなわけで、結局「貴族のロートス」を使いながら毒沼の奥へ。「真鍮の遠眼鏡」でアイテムの光を探しては、「宝だ！」と（心の中で）叫んで毒沼を突き進む、なんてことを繰り返しました。そんな中で出会った敵が大腐敗人。エリア1と同じように離れた位置から魔法で倒そうとしたら、あのヤロー毒沼なのに平気な顔して走って近づいてきたじゃないですか!! あまりの速さにビックリしてうっかり⊗ボタンを押したら、フラフラして動けなくなり、そこを棍棒で一撃……。今度はあせらず、「姿隠し」で射程内まで近づいてから「ソウルの光」を連発しつつ後退。……魔法を当てても全然ひるまないし、4発当てても倒せないのですが。相当死んで出した結論は「毒に耐える者の指輪」を「魔法鋭性の指輪」に変えること。毒状態になってもすぐに死ぬわけじゃないし、魔法4発で倒せればなんとかなるし。この装備に変えてようやく大腐敗人の撃破に成功。毒沼の恐ろしさと魔術師特化型のもろさ、そして困難を突破したときの喜びを無事に味わったのでした。が、このときの自分は、さらなる強敵が待っていることを知る由もなかったのです……。

厳選装備 十六番勝負!　ゲリの小剣
攻撃を当てるたびにプレイヤーのMPが少しずつ回復する刺剣。「塔のラトリア1」で小間使いがいる部屋にある鍵をとり、賢者フレーキを救出するとお礼にもらえる。



心が折れそうだ…

心折コラム

協調性のない勇者のソウル

有部デルチ

生まれ	盗賊
総プレイ時間	200時間
プレイキャラ名	Delchi
好きな武器	メイルブレイカー

好きなロートス
1回も使ったことのない「兵士のロートス」。



嫌いなロートス
読み方がわからなかった「寡婦のロートス」。



友人のいない人に届けこの想い
オフライン専門プレイ！

基本的にひねくれ者です。マジョリティ（多数派）よりマイノリティ（少数派）、ファーストフードはマクドナルドよりバーガーキングだし、充電式電池はエネループよりサイクルエナジーです。そんなオレがたどり着いたプレイ、それはオフライン専門プレイ。このゲームは、間接的オンラインともいえる要素がおもしろい作品。だがしかし、あえて、あえてその要素を味わず、オフラインだけで本作の魅力を引き出そうってプレイです。本作をちょっとでもプレイした人ならわかるはず。そう、これは死ねば死ぬほど自らの首がしまっていく暗黒プレイなんです。少し詳しく解説すると、本作ではプレイヤーが死ぬことで「ソウル傾向」と呼ばれるものが黒サイドに傾きます。黒に傾くと、敵が強くなり、普段は出現しない強敵・黒ファントムまで出現します。つまり、デルチ落下して死ぬ→ソウルが黒に→デルチ強くなった敵に殺される→ソウルがもっと黒に→デルチ黒ファントムに惨殺される→ソウルがもっともっと黒に→デルチ原生デーモンに陵辱される→デルチ攻略の原稿が書けなくて首をつりそうになる→編集部の雰囲気が黒に…って流れになるんです（一部誇張表現あり）。何がおもしろいのかって？ 協力プレイは当然ないとして、血痕もないもんだから、驚きの連続！ ヒントメッセージでネタバレされる心配もなしです。対戦プレイや協力プレイ、ヒントでゆるやかな連帯感も確かに楽しいでしょう。でも、フィールド探索を真の意味で楽しむなら、オフラインプレイです！ 強がりじゃないです。とめどなく流れてくるこれは涙じゃないです、汗です。さあ、友人のいないあなた！ 一緒にオフラインで楽しみましょう。オフラインだから一緒には無理だけど、心はつながってるよ、みたいな？



▲ほ～ら、世界が真っ黒だ。ネット環境がないと敬遠せずに、この黒歴史をつむいでみよう！

今回の"穴"はかなり深い……

おしょう

生まれ	貴族
総プレイ時間	50時間
プレイキャラ名	Osho
好きな武器	白の弓

好きなロード画面
魔女っ娘ユーリアさん。最近、本物に会えた。



嫌いなロード画面
なんでオストラヴァ、すぐ死んでしまうん？



チキンで卑怯でヘタレで貴族
それがオイラのソウル道

「"穴" があったら潜りたい」……って感じで、古くは『ウィザードリィ』時代から薄暗いダンジョンRPG内で生息してきたおしょうです。アンバサー！ ということで、仕事の山を抱えてリアルがソウル体なときに出会った今回の穴（穴じゃないけど）こと『Demon's Souls』ですが、もーたまらん。なんてったって、文字どおり自分のキャラが「吹けば飛ぶ」弱さなのがたまらない（まあ、主にアクションが苦手だからですが）。要石から1歩でも踏み出したら死の危険が待っているのは当たり前。敵がいないはずの神殿（いわば普通のRPGにおける街）にさえ血痕があることが、このゲームのすべてを象徴しているような気がします。「腐れ谷」なんか、スタートして前に進んだだけで落下死です。いわば"21世紀の『カラ●カ』"といえましょう。で、そんな山脈のごとくそびえたつ本作に対して、たいていの人は正攻法で登る＝自分の腕を磨いていると思いますが、自分のプレイの指針はとにかく「チキン」。蛮族や放浪者などといった生まれはもってのほか。ある意味「本作における唯一の難易度選択」ともいえる貴族でキマリです。ああ、MPの自動回復ってすばらしい。ちなみに、あまりにキャラメイキングの項目の細かさがスゴかったので、自分に似せようとしたら、屈強なハゲの奴隷みたいなキャラができました。でも貴族。そして当然、実際のプレイもチキン。「ボーレタリア王城2」に竜を狙撃できる場所があると聞けば、そこでソウルの矢を連射し、ヒル溜り戦で安全地帯があると聞けば、そこでファイアアローを撃ちまくり、炎に潜むものが楽に倒せると聞けば、骨をはさんでウッドアローを撃ちまくる。そんな汚い貴族に、私はなっています（笑）。それでもバンバン死ぬのがこのゲームのすばらしさ。でも、単に難しいだけなら、ココまで多くのプレイヤーをひきつけることはなかったんじゃないかと思います。つい他の人と語り合いたくなる絶妙なゲームバランスとプレイスタイルの幅広さ（イイ歳のオヤジが昔の小学生のように攻略談義です）。そして何より、血痕を調べてわかる、見知らぬプレイヤーの死にざま＝プレイの楽しみ方が、このシビアな世界での冒険を止めさせてくれない理由なんじゃないのかと。さあ、無事原稿も書き終わったことだし、今日は鉱石トカゲ狩りにでも出かけっか！

カラダ目当ての侵入者

J

生まれ	放浪者
総プレイ時間	100時間×4キャラ
プレイキャラ名	Miseri
好きな武器	鋭利なキリジ+5

好きな瞬間
剣騎士が盾で攻撃したとき。パリィいただき。

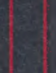


嫌いな掛け声
剣騎士が出すケサ斬りの声。「萌えァー！」



もうNPCでは満たされない！
人間相手の高密度な駆け引きにヤミツキ

高難易度ACT大好きゲーマーを自称するオレは『Demon's Souls』をナメていた。難易度的な意味でもあるが、なによりその奥深さだ。その理由はズバリ「戦闘」。非常に洗練された操作感とシンプルさがマッチして、NPCとでも、アツい駆け引きが楽しめる。これが対人戦になったらおもしろくないはずがない！ ということで、最近はもっぱら「黒い瞳の石」を使って侵入したり、生身の状態で誰かが侵入してくるのを待っている。お気に入りのマップは「嵐の祭祀場」と「ストーンファング坑道」だ。ここなら広い場所が多く、相手とも出会いやすい。「嵐の祭祀場」の影人の要石のほうは、初心者が多い傾向があるのであまりマッチングしないけれども、「審判者の要石」のほうはかなり対戦がさかん。夜なら高確率でマッチングできるのでよく利用している。オレのお気に入りは、左手に触媒と盾、右手に「鋭利なキリジ」、「欠月のファルシオン」を使い分ける軽装タイプ。相手があまり接近してこないなら「ソウルの矢」でけん制して距離を詰める戦術。逆に近接重視ならパリィをチラつかせながら戦い、敵の突進をソウルの矢で阻む感じかな。まぁ実際はパリィなんてめったにキマらないし、押し切られちゃうことも多いけど……。200回以上対人戦を経験して感じたのは「間合いのとり方がうまい人は強い」ということ。攻撃範囲が横に広い攻撃と突進系の攻撃をうまく使い分けて、こちらの行動を制限してくるのですごくやりにくい。一番印象に残っているのは「ストーンファング坑道」で侵入したときに出会った女剣士様。「水銀のレイピア」と「ファルシオン」の二刀流で、とにかくこちらの突進がレイピアで阻まれる。で、こちらが毒になったところにファルシオンで出血状態を狙ってくる感じ。レイピアがくる！ と思うと飛び込んできてファルシオンのなぎ払い、ファルシオンをはずそうとして間合いをとるとレイピアの突進がくる。こっちとしては打つ手が見えない混乱状態に……。カウンターを誘って「ソウルの矢」を当てるくらいしかできなかったなぁ。最終的にこっちがシビレを切らして突進したらパリィから致命の一撃で倒されました。そのあと4～5回挑戦しても勝てず、〈心が折れました…〉。ジャマに感じる人も多いらしい黒ファントムだけど、このアツい駆け引きは格別だよ！



厳選装備 十六番勝負! 審判者の盾

装備しているとHPが自動的に回復する大盾。「嵐の祭祀場」で、2つ目の霧の壁を抜けたあと、黒骸骨がいる部屋の片隅に落ちている。

異界との接触

プレイの幅がさらに広がるオンラインの魅力

本作ではPS3をネットワークに接続することで、さまざまな要素が楽しめる。それらは、情報を共有するなどの間接的なものと、マルチプレイや敵対プレイといった直接的なものに分けられる。その具体的な内容を紹介！

ゆるやかな連帯を生む情報共有要素

直接的な協力ではなく、エリア上にプレイヤーたちのプレイ状況が反映される独特のシステムを紹介していく。

血痕 他プレイヤーの死に際が見られる

プレイヤーが死亡すると、その場所に血痕が残される。それをほかのプレイヤーが調べると、死んだプレイヤーが、直前にどのような行動をとったかがマップ上で再生。それをヒントに攻略の糸口がわかるほか、血痕があるだけで死の危険が近いことを知ることが可能だ。血痕を見たら必ず調べてみるようにしよう。





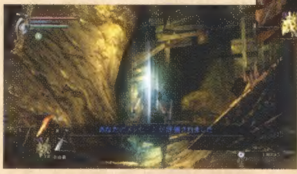
コレを見たら警戒を!

▲近づいて◎ボタンを押すと、死に様が再生される。よく見て死因を探れば、攻略のヒントが得られるかも。

メッセージ 攻略知識を共有しよう

SELECTボタンを押すと、地面にメッセージを残せる。その内容は、あらかじめ用意された定型文を組み合わせて作成。攻略に役に立つ情報を書いて、みんなで難関を突破しよう！





役に立ったら評価しよう

▲メッセージを調べたあとにSELECTボタンでメッセージを評価できる。

◀メッセージが評価されると、それを書いた人のHPが全快する。

協力も敵対も可能なマルチプレイ要素

特定のアイテムを手に入れると、マルチプレイが可能に。協力するのも、敵対するのも、プレイヤーしだいだ。

協力プレイ 仲間とともにデーモンに挑む

「ボーレタリア王城」でファランクスを撃破すると、黒衣の火防女から「青い瞳の石」がもらえる。それを使えば、ほかのプレイヤーと協力プレイを楽しむことが可能。ソウル体のプレイヤーが青い瞳の石を使うと、その場所に青いソウルサインを残して協力プレイの参加要請ができる。それを生身のプレイヤーが調べれば、ファントムとして召喚され、協力プレイがスタート。デーモン撃破に向けて力を合わせよう。

協力プレイの概要

1. 青い瞳の石を持っていると可能に
2. 生身のプレイヤーかほかのソウル体のプレイヤーを召喚する
3. デーモンを倒せばクリアでソウル体のプレイヤーは生身に戻る
4. 生身のプレイヤーが死ぬと失敗

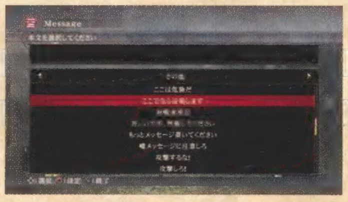
ワンポイント攻略 生身のプレイヤーは防御重視で!

生身のプレイヤーがやられてしまうと協力プレイは失敗となる。エリアを進む際は、ファントムが先行し、生身のプレイヤーを守ってあげよう。また、味方に攻撃が当たることはないので、生身のプレイヤーはファントムの後ろから弓や魔法で援護すると有利に戦えるはずだ。

勝利へのカギ	●ファントムが先行して生身のプレイヤーを守れ! ●近接武器が多いときは、魔法などで後方から支援 ●黒いファントムに侵入されたら最優先で撃破!

生身のプレイヤー 未クリアのエリアでソウルサインを探す

自分が生身の場合、協力プレイが可能なのは、デーモンを倒していないエリアのみ。要石の近くか、デーモンがいるエリアの直前を探すとソウルサインが見つかりやすいのでそこを中心に探そう。



◀メッセージを残してアピールするのも手。

ソウル体のプレイヤー 好きな場所でソウルサインを出す

離れすぎると消えるので注意!



▲霧の壁を越えるとソウルサインは消えるので、動き回るならその範囲内で。

ソウル体のプレイヤーは、基本的にどこでもソウルサインが残せるので、召喚されればいつでも協力プレイを楽しめる。好きな場所でソウルサインを出そう。ただし、デーモンがいる（いた）場所ではソウルサインは出せない。また、自分が残したソウルサインから離れすぎると消えてしまうので、確実に召喚されたいならあまり動かないほうがいい。

敵対プレイ 敵となって他プレイヤーの行く手を阻め!

協力プレイとは逆の楽しみが味わえるのが敵対プレイ。これはソウル体のプレイヤーが「黒い瞳の石」を使うことで黒いファントムとなり、敵として生身のプレイヤーの世界に侵入するというものだ。侵入できるのは自分よりソウルレベルが高いプレイヤーの世界だけで、相手はファントムを増援として呼べるなど、条件はかなり不利。だが、対人戦ならではの駆け引きや戦術は病みつきになるほど刺激的だ。

敵対プレイの概要

1. 黒い瞳の石を持っていると可能に
2. ソウル体のプレイヤーが生身のプレイヤーの世界に敵として侵入
3. 侵入される側は、する側よりソウルレベルが高い場合が多い
4. 侵入した側が勝つと生身になれる

黒い瞳の入手方法

塔のラトリア

愚か者の偶像がいるエリアの直前に、ヘヴィクロスボウを持った黒いファントムがいる。コイツを倒せば、いくつかの鉱石とともに「黒い瞳の石」を落とす。ある程度近づくまでは姿が見えないので、盾を構えつつ、矢が飛んでくる方向へ進むと見つけやすい。

ストーンファング坑道

「タカアシ鎧蜘蛛の要石」から左に進み、エレベータで下に降りると、グレートクラブを持った黒いファントムが2体いる。そのどちらかを倒せば入手可能だ。相手の攻撃を受けると連続で攻撃されやすいので、エレベータの柱を使って接近されないように立ち回ろう。

ワンポイント攻略 敵を利用して相手をかく乱

黒いファントムは侵入した世界では敵に襲われることはない。これを利用すれば、敵をオトリにしたり、一緒に戦うことができる。とくに、相手がファントムを増援として呼んでいる場合は、こうしないと勝ち目は薄い。侵入するときは、そのエリアで手ごわい敵がいる場所を覚えておき、そこに相手をおびき寄せたり、待ち伏せするのが有効だ。もし相手が自分を無視して敵を狙うようなら、背後から近づいて致命の一撃を狙って一気に勝負をキメよう！



▲ファントムを呼ぼうと要石付近まで戻った相手を待ち伏せするのも手だ。



▶左右に動いて相手が誰にターゲットを固定しているか常に確認しよう。

勝利へのカギ	●マップ上にいる敵を味方として利用し、相手をかく乱せよ! ●相手が逃げたら追いかけてトドメをさせ! ●「盗人の指輪」などで発見されにくくしよう













ここに俺がいる!!

ここにオレがいる。儚いソウル体の身でありながらデーモンに挑み続けるオレが。ここにオレがいる。数々の〝死〟を体験しながら、少しずつ歩みを進めてきたオレが。ここにオレがいる。数々のメッセージや血痕を残した、幻影の仲間を知ったオレが。もう1人じゃない。ここにオレ〝たち〟がいる!!

電撃プレイステーション4／10号（Vol.444）付録②
▪発行人／渡辺雅人
▪編集人／倉西誠一
▪発行所／アスキー・メディアワークス
〒160-8326　東京都新宿区西新宿4−34−7
▪発売元／角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2−13−3
▪表紙・デザイン／WAN
▪編集／電撃プレイステーション編集部